

CYBER STRATÉGIE

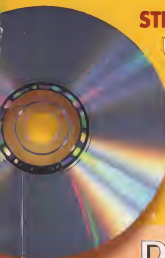
LE MAGAZINE DES CONQUÉRANTS D'UNIVERS

N°3

OCTOBRE-NOVEMBRE 1997
39 FF - 285 FB

**LE CD-ROM
GRATUIT**

A L'INTERIEUR DE CE NUMERO



STEEL PANTHERS II :

**UNE CAMPAGNE
COMPLETE**

DEMOS PC :

Panzer General II
Pacific General

DEMOS Mac + PC :
Impérialisme

DOSSIER

LA GUERRE NAVALE

**ANALYSE
STRATEGIQUE**

**AGE OF RIFLES
CIVIL WAR GENERAL**

NOUVEAUTES

**CLOSE COMBAT 2
PACIFIC GENERAL
IMPERIALISME**

**GREAT BATTLES OF ALEXANDER,
CIVILIZATION II, AGE OF EMPIRES**

LA VAGUE ANTIQUE

M 3266 - 3 - 39,00 F - RD

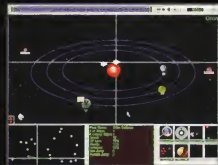


Dieu créa le Monde en 6 jours,
en Octobre, nous vous en proposons 800...



PAX IMPERIA

EMINENT DOMAIN



Le plus grand, le plus sophistiqué
des jeux de l'univers arrive !



PRESENTATIONS

CD-ROM

NOUVEAUTES

PRESENTATIONS



Du jamais vu !
Le CD-Rom de
Cyber n° 3 vous
propose une **campagne
complète** pour Steel
Panthers II. Niveau démos, vous
trouverez Pacific General, Impé-
rialisme (Mac et PC) et Panzer
General II ! En bonus, des
scénarios pour HMM II et Civ II.

NOUVEAUTES

DECOUVREZ TOUTES LES NOUVEAUTES A VENIR, LES PROJETS...

et en particulier... **GETTYSBURG,
PANZER GENERAL II, TOTAL ANNIHILATION,
EAST FRONT, PAX IMPERIA, etc.**

DRAGON DICE 20

CLOSE COMBAT 2 30

PACIFIC GENERAL 42

AGE OF EMPIRES 44

X-COM 48

IMPERIALISM 62

LA RUBRIQUE INTERNET

LES SITES STEEL PANTHER 78

LES PRINCIPAUX SITES DE JEU 80



DOSSIER

DOSSIER NAVAL 34

Dans ce premier article d'une série
consacrée à la guerre sur mer, nous
vous présentons les jeux traitant de
la Seconde Guerre mondiale.



ANALYSES

ANALYSES

CIVILIZATION II 14

Pour tout savoir sur le plus célèbre
jeu de conquête du monde.

Mais y'a-t'il une vie après *Civi-
lization* ? Cet article donnera enfin
un sens à toutes vos nuits blanches...



AGE OF RIFLES 22

Servi par un système de jeu remar-
quable et un nombre impres-
sionnant de scénarios, *Age of Rifles*
est la référence sur les guerres au XIX^e
siècle. Avec *Cyber*, devenez le Clau-
zewitz du petit écran !



CIVIL WAR GENERAL 58

Notre spécialiste ès-stratégie
s'est penché sur les exploits du
général Lee, dans l'excellent jeu
de Sierra. Apprenez ici l'art du
contre et de l'attaque en terrain
boisé !



GBOA 52

Les *Grandes batailles*
d'*Alexandre* est le premier d'une
prometteuse série sur les batailles
de l'Antiquité. Parviendrez-vous
à conquérir l'Asie ?



LES LAURIERS DE CYBERSTRATEGIE



Afin de faciliter les choix de nos lec-
teurs, les articles de présentation dans
CyberStratégie s'accompagnent de
plusieurs indications résumées. Tout

d'abord, la tête de chaque article présente le type de jeu
(gestion ou stratégie militaire par exemple) et la période
(Seconde Guerre mondiale, science-fiction, etc.). Un encadré
technique présente également la configuration requise.

Par ailleurs, en fin d'article, un encadré présente le ré-
sumé de notre estimation du jeu. Chaque jeu est ainsi noté sur
une échelle de 1 à 5, à l'aide de lauriers frappant la gran-

deur des empereurs romains, véritables maîtres de l'univers
« connu » !). Notre grille de notation s'établit comme suit :

- un laurier : jeu sans intérêt et malheureusement raté ;
 - deux lauriers : jeu d'intérêt moyen ou mal réalisé ;
 - trois lauriers : jeu intéressant mais avec quelques défauts de réalisation ;
 - quatre lauriers : jeu de qualité, voire excellent jeu avec de légers défauts ;
 - cinq lauriers : jeu exceptionnel, valeur sûre.
- Les exercices de notation sont souvent difficiles, et l'esti-

mation d'un jeu peut varier selon les goûts de style de jeu
ou de période. Autant que possible, cette notation est des-
tinée à l'utilisateur « moyen ». Il nous semble ainsi diffi-
cile d'accorder une excellente note à un jeu très technique
— aussi intéressant soit-il — s'il ne s'adresse qu'à un
nombre limité de joueurs. Ces notes ne sont donc pas
didactiques ; selon les affinités, un joueur peut estimer que
tel produit aurait mérité mieux, alors qu'un autre aurait
donné une moins bonne note. Surtout, cette notation
réfère les choix de la rédaction... et donc ses goûts. Nous
espérons que ce seront aussi les vôtres !

EDITO

Pour ce troisième numéro, *CyberStratégie* passe à la vitesse supérieure : **16 pages de plus** sans modification de prix ! Ces pages supplémentaires se justifient par le succès de la revue, et nous permettent de vous proposer plus de diversité, des articles plus volumineux et une vitrine largement ouverte sur toutes les nouveautés et activités des éditeurs.

Le courrier reçu depuis le numéro 2 nous permet également de mieux cerner les choix des lecteurs de *Cyber*. Vos lettres montrent que vous êtes surtout des adeptes des jeux de stratégie plutôt que de gestion pure, et que les jeux à thème historique vous passionnent en priorité. Il faut dire toutefois que l'on assiste actuellement à un développement sans précédent des jeux d'histoire sur informatique, avec des parutions de grande qualité sur des thèmes très variés.

Cela s'explique tout d'abord par le succès des jeux de stratégie en général, qui représentent près de 25 % des ventes de jeux vidéo, même si à peine trois ou quatre titres phares, en temps réel, forment l'essentiel des ventes. Sans revenir sur le problème de la surcharge en matière de jeux en temps

réel, de plus en plus d'éditeurs s'efforcent maintenant de publier des jeux d'histoire « traditionnels », pour notre plus grand bonheur : *Close Combat 2* chez Microsoft, série des *Grandes batailles* chez Interactive Magic, projet *Gettysburg* chez Electronic Art, sans parler du succès de *Talons*, qui ne se démentira certainement pas avec *East Front*, et du spécialiste en la matière, SSI. A ce titre, ce numéro est placé sous le thème de l'Antiquité, avec la présentation d'*Age of Empires* (Microsoft) et deux articles stratégiques, l'un sur *Civilization II*, l'autre sur *GBoA*.

A la vue de tous ces produits et multiples projets, on peut affirmer que nous entrons dans un véritable âge d'or du jeu d'histoire sur informatique, comme le jeu sur carte en a connu à la fin des années 1970. La matière ne manquera donc pas pour remplir les pages de *CyberStratégie*, sans pour autant oublier de parler des univers de fiction, médiéval-fantastique ou d'anticipation, qui nous tiennent également à cœur. Bonne lecture et bon jeu ! □

Théophile MONNIER

LE COURRIER DES LECTEURS

Le moment de surprise passé, les lettres ont commencé à affluer à la rédaction de *CyberStratégie* : beaucoup de message de sympathie et d'encouragement, par lettre ou par e-mail, des commentaires sur nos choix de jeux, notre ligne rédactionnelle, la maquette, le CD-Rom, etc. Quelques critiques notamment, mais en fait plutôt des corrections à apporter à tel ou tel point de détail, la revue semble très appréciée par tous les passionnés, c'était notre objectif !

LES QUALITÉS DU LECLERC

Je vous écris tout d'abord pour vous dire que votre magazine est super. Depuis les temps que j'attendais une revue où je pouvais tout savoir sur les jeux d'histoire informatiques, j'ai de quoi être satisfait avec votre bédé.

Je suis actuellement en dernière année à Saint-Cyr (la 3^{re}) et une de mes activités favorites est le jeu d'histoire. Je suis surtout intéressé par les jeux du genre *Steel Panthers* ou *Close Combat* : réalistes et agréables à utiliser. Et surtout ceux dont les graphismes sont bien faits.

Si vous faites un article sur *Close Combat*, vous pourriez préciser que ce jeu est très réaliste. Surtout en ce qui concerne la progression en appui mutuel entre plusieurs groupes de combat : empêcher l'ennemi de tirer précisément avec un groupe pour en faire progresser un autre. *Steel Panthers II* est bien fait lui aussi. Il a corrigé pas mal de défauts par rapport au 1^{er} (entre autre chose la gestion automatique de la suppression qui était aussi inutile que pénible). En fait, je ne lui trouve qu'un seul défaut : c'est un jeu américain.

Je m'explique. Ce jeu a été élaboré à partir de renseignements militaires accessibles au public américain. Et la propagande a toujours les mêmes vertus outre-Atlantique. C'est pour ça qu'on peut trouver un M1A2 avec des capacités de tir, de mouvement et de blindage surpassant les autres chars européens. Ce qui est tout à fait faux.

Les renseignements qui suivent proviennent de manœuvres intégrales en Allemagne l'année dernière. En conduite sur route, le Leclerc (NDLR : char de bataille français de nouvelle génération) atteint une vitesse supérieure à 80 km/h, alors que son homologue américain dépasse à peine les 70. En tout-terrain encore, le « Française » gagne 50 km/h contre 35. D'ailleurs, l'AMX 10P ne peut pas le suivre, ce qui est assez dommage... La différence en capacité de tir est encore plus grande : bien que le M1A2 ait une assistance électronique de tir, c'est au tireur de garder le viseur sur la cible pendant toute la phase de tir : de l'acquisition au départ du coup en passant par les calculs de trajectoire, sachant que si le M1A2 roule, le viseur bouge et vibre de la même façon que le char.

Avec le Leclerc, il y a une acquisition de cible automatique : même si le char bouge, le viseur ne bouge pas : imaginez que vous foncez à 40 à Theure en tout terrain sur un char en haut d'une colline, et qu'il y ait plein de « trous » sur la trajectoire, si vous pointez le viseur sur ce char en partant, il restera pointé dessus pendant tout le trajet ! Si quelque un ne voyait que l'écran, il n'aurait pas l'impression de bouger mais simplement qu'on zoome sur le char. Le Leclerc est le seul char actuellement capable de tirer en mouvement à plus de 100 km/h (même le M1A2 sur route godaillonne) : jusqu'à sa vitesse maximum, même en tout-terrain.

Pendant une campagne de tir en Esimère, portant sur 2 000 coups, pas un seul tir n'a raté sa cible ! De plus, avec son chargement automatique, il tire trois coups quand le M1A2 en tire 2. Le blindage du Leclerc est le plus récent et actuellement le plus résistant, tant aux charges creuses qu'aux obus fléchés. J'ai assisté à un tir de Milan sur ce blindage et il n'est pas passé, tandis qu'un sous-officier m'a raconté qu'il avait assisté à un tir de Milan sur une carcasse de M1A2 dans la Gölle... en avoir heureusement qu'elle était vide !

En fait, ce serait bien de pouvoir jouer à *Steel* avec des caractéristiques un peu plus réelles : le Leclerc et le M1A2 devraient inverser leur caractéristique et, en plus, le Leclerc ne devrait pas avoir de réduction de tir en cas de mouvement. Vous expliquez dans votre premier numéro qu'on peut modifier les caractéristiques avec Spobeedit, mais n'ayant pas, comme la plupart de vos lecteurs je pense, ce serait génial si vous mettiez une espèce de patch maison pour corriger ça (ou mettre Spobeedit).

Bon, et bien bon courage pour les prochains numéros, que j'attends avec impatience !

L. Benoît Guyon (Guer)

Ce n'est un mystère pour personne que les Américains ne manquent jamais une occasion de mettre leur matériel ou leur armée en valeur dans les jeux « grands public » qu'ils réalisent, et cela est particulièrement vrai, comme vous le dites très justement, avec les matériels modernes. A croire que les éditeurs de jeux vidéos sont financés par le complexe militaro-industriel américain ! Mais ceci dit, les Français n'ont rien à faire personnellement et tout particulièrement les industriels français de l'armement qui, soit dit en passant,

n'ont que du mépris pour le jeu d'histoire... Pour notre part, nous ne manquons jamais une occasion, que ce soit dans *VaeVictis*, la revue du jeu d'histoire, ou dans *CyberStratégie*, de mettre en avant les qualités de l'armée française (sans manquer nous plus les crises qu'elle a pu connaître, comme au moment de la défaite de 1940).

Quant au logiciel SPOEedit, nous avons pris contact avec son auteur pour l'inclure dans notre prochain CD, ainsi qu'avec des ordres de batailles améliorés pour diverses nations, dont la France. En attendant, profitez déjà de l'ordre de bataille proposé pour notre campagne Tchad 2002 !

ET LA SIMULATION ?

Je me décide à prendre ma plume électronique afin de faire quelques commentaires rassemblés par quelques amis et moi-même sur *CyberStratégie*. Tout d'abord, ce magazine était très attendu. Etant de grands amateurs de jeux d'histoire depuis une dizaine d'années, c'est tout logiquement que nous en sommes venus rapidement à ce type de jeu (« simulation » sur ordinateur. Dans l'ensemble, bravo pour vos articles, continuez !

Bravo particulièrement à Pierre France pour son excellent article sur *Waterloo* dans le numéro 2. D'espérer d'autres analyses de cet acabit. Notez tout de même une erreur dans l'encart sur Bull Run, je cite : « L'option incertitude stratégique totale qui manquait tellement à des jeux comme *Waterloo*... ». En fait, dans ce dernier cas, un patch datant d'avril 97 (version 1.1) pallie à ce manque, de même que les contre-charges, les points de victoire pour des pertes de chefs, la « retraite partielle » (décrite dans le même article), les règles d'isolation, les déroutes limitées, etc. Un tas d'amélioration ont été ajoutées.

Bon, au niveau de ce qui pourrait être amélioré dans *Cyber* :

- pas de scénario, plus de pages ;
- mensuel (ceci n'étant certainement pas compatible avec le précédent) ;
- il n'est fait aucune référence dans les jeux multi-joueurs en réseau ou par câble multi-modem sur le fait qu'il faille un CD par machine, ou un pour x machines ;
- pas de courbes des lecteurs ? (would it est fait...) Etc. C'est loin d'être exhaustif.

Un simple petit commentaire : que l'on m'explique pourquoi les éditeurs s'acharnent à sortir des produits reprenant les principes fondamentaux des jeux de plateau (plus simple à mettre en œuvre, d'accord). Aucun n'aura donc l'idée ou la volonté de sortir des sentiers battus (quoique *Close Combat* fait preuve, malgré ses nombreux défauts, d'innovations) et de profiter de ce que peut nous apporter l'ordinateur en matière de calcul.

Je prendrais un exemple précis : *The Great Battles of Alexander* est sans conteste un produit excellent et novateur dans sa mécanique de jeu, mais tout cela est adapté du jeu sur carte, pas à l'outil informatique. Tous les produits dans ce domaine de jeu d'histoire ne sont pas encore sortis de leur système de jeu, qui en font certes d'excellents jeux de stratégie, mais aucunement des jeux essayant de s'approcher de la simulation. Ce qui m'étonne, c'est qu'aucun voix ne s'élève contre cela. Il y a eu l'époque jeu de plateau, puis est venu le temps de l'adaptation machine à la permis de s'affranchir de tous les traitements fastidieux, alors à quand l'évolution majeure suivante : la Simulation ?

Vous citez quelque part dans votre magazine l'opposition entre les systèmes par tour et les systèmes en temps réel. Il est évident que les deux n'ont absolument pas la même philosophie :

- les systèmes par tour sont excellents lorsque l'on souhaite prendre le temps de réfléchir, et d'envisager toutes les possibilités avec des règles bien établies. Mais ces jeux restent excellents en ce qui concerne la stratégie (ou sens le plus large), mais aucun espoir de pouvoir essayer de retracer un événement historique ! Ce n'est tout simplement pas de la simulation.

- les systèmes de temps réel (et je ne parle pas de tous les clones de *Warcraft* qui se succèdent à un rythme effréné) sont certainement plus fastidieux à diriger, mais seuls ces derniers pourraient espérer s'approcher d'un système proche de la simulation.

Un petit article sur les différents mécanismes de jeu, ainsi qu'un historique de ces derniers seraient plus que sympathique. Essayer d'entendre les différents systèmes pouvant apparaître dans le futur peut être un exercice passionnant, non ? Bonne continuation.

Christophe Cadot (Caen)

LE CD-ROM DE CYBERSTRATEGIE



EXCEPTIONNEL ! Ce CD-Rom n° 3 comprend rien moins qu'une campagne complète pour Steel Panthers II (voir page 10). Par ailleurs, les scénarios créés par les lecteurs commencent à affluer.

STEEL PANTHERS I

TEAM CHERRY

Ce scénario, proposé par un lecteur, est un vrai défi, aussi bien en solitaire avec l'un ou l'autre camp, qu'à deux joueurs. Son auteur, Jean-Marie Marcq, gagne un abonnement à CyberStrategie. Toutefois, ce scénario comporte une erreur historique majeure : il n'y avait absolument pas de neige dans les Ardennes à cette date ! Mais cela ne doit pas vous gâcher votre plaisir !

Nationale 12, entre Mageret et Longvilly, à l'est de Bastogne, Ardennes belge, le 19 décembre 1944.

Le 19 décembre 1944, dans le secteur de la 5. Panzer-Armee, les deux divisions blindées du XLVII Panzer-Korps (2. Panzer-Division et Panzer-Lehr-Division), appuyées par la 26. Volksgrenadier-Division, se dirigent vers Bastogne. Des éléments blindés américains appartenant aux 9^e et 10^e divisions blindées tentent de leur barrer la route. Le Team Cherry (du nom de son commandant le Lt-Col Cherry) du Combat Command R de la 10th US Armored Division se dirige vers Longvilly, menacé par les blindés de la 2^e Panzer, afin de renforcer sa défense.

Mais à la sortie de Mageret, sur la RN 12, il tombe dans un embouteillage monstre créé par les éléments en retraite de la 9^e DB. C'est alors que le Kampfgruppe 902 de la Pz-Lehr s'empare de Mageret et coupe toute retraite. Les Américains tentent de reprendre Mageret mais une pluie d'obus et de roquettes de Nebelwerfer s'abat sur la colonne immobilisée...

A la fin de la journée, il ne reste pratiquement plus rien du Team Cherry, qui perd dans l'affaire près de 200 véhicules ! Néanmoins, sa résistance, comme celle de nombreuses unités américaines, occupe suffisamment les blindés allemands pour permettre à la 10^e Armée d'atteindre Bastogne et de s'y installer si solidement que la 5. Pz-Armee ne réussira jamais à la prendre.

ORDRE DE BATAILLE

● Eléments du Team Cherry

- six sections d'infanterie appartenant au 20th Armored Infantry Battalion
- trois sections du génie (55th Armored Engineer Battalion)

- deux sections de Sherman du 3rd Tank Battalion
- deux sections de Tank Destroyer du 609th TD Battalion (M10 et M18)
- une batterie d'artillerie automotrice (trois Priest)
- une section de chars légers (Stuart)
- une section de M8 de reconnaissance
- une batterie de canons antichars 57 mm
- véhicules divers : jeeps, camions.

● Unités allemandes

- 2. Panzer-Division :**
 - huit Panther de la 1^{re} compagnie du I/PzRegt. 3
 - deux Flak 88 mm du 273. Flak-Abteilung
 - hors carte : deux batteries de 105 mm et une de 150 mm
- 26. Volksgrenadier-Division :**
 - huit sections de grenadiers du 77. GrRegt.
 - appui de deux mortiers de 120 mm
- Panzer-Lehr Division :**
 - cinq Panther de la 1^{re} compagnie du Pz-Lehr Regt. 130 (élite I)
 - six sections de grenadiers du I/PzGrenadier Regt. 902
 - appui de deux mortiers de 120 mm et de deux canons antichars Pak 40 75 mm
 - quatre JagdPz IV/70 du 130. Pz-Jäger Abt.
 - hors carte : batterie de Nebelwerfer

CONSEILS TACTIQUES

Joueur américain

Il est vital de reprendre au plus vite Mageret (à l'ouest) en concentrant le maximum de forces à l'opération. Quittez la route immédiatement !

Il est intéressant de se rendre maître de la colline située au sud de la RN 12, afin d'en interdire l'accès aux Allemands pour qui elle représente un observatoire idéal. Essayez également de retarder la 2^e Panzer-Div. dans Longvilly en l'engageant dans un combat de rues où ses chars lourds ne sont pas à l'aise.

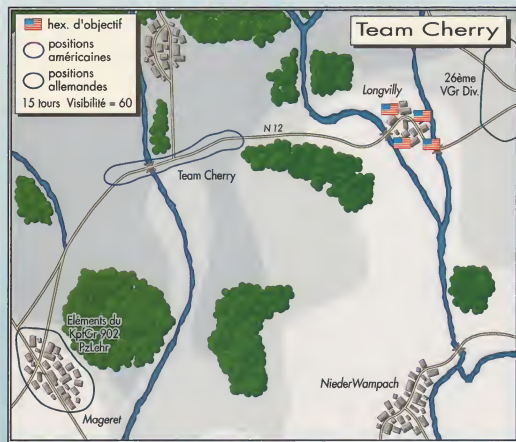
Joueur allemand

Vous avez tous les atouts en main pour obtenir une victoire décisive : chars d'élite (tout au moins à Mageret), position dominante et puissance de feu supérieure.

Essayez de prendre très vite la colline au sud de la RN 12 avec les Pzjäger qui pourront ainsi diriger le feu des batteries et canarder la colonne. Laissez avancer les Américains sur Mageret et restez en défensive.

A Longvilly, il faut attaquer après le barrage d'artillerie préliminaire, mais attention aux chasseurs de chars embusqués ! Méfiez-vous aussi de l'artillerie américaine, toujours redoutable.

Jean-Marie MARCQ



Infographie Morgan Gillaud © Cyber Strategie, Histoire & Collections 1997

WAILLY 1940

Ce scénario, proposé par un lecteur, est destiné au jeu en solitaire, avec le côté anglais.

Wailly, nord de la France, le 21 mai 1940

« Nous sommes pris sous le feu des canons antichars et nous encaissons trois coups au but. L'effet est le même que si nous percussions à bonne allure un mur ».

Tel est le récit d'un sergent qui participe à la contre-attaque lancée le 21 mai 1940 près d'Arras, par 74 chars britanniques contre le flanc des colonnes blindées allemandes qui venaient de rompre le front et d'atteindre la Manche.

Afin de contenir les Panzer-Divisions allemandes et de permettre ainsi le repli du corps expéditionnaire britannique, le haut commandement britannique décide de lancer une contre-offensive au sud d'Arras. Appuyés par de l'infanterie, 74 chars du Royal Tank Regiment divisés en deux colonnes se ruent contre la 7. Panzer-Division commandée par le général Rommel.

La colonne de droite est accrochée par des éléments de la division SS Totenkopf mais parvient à la bousculer. Revenus de leur surprise, les Allemands durcissent leur défense. Des tirs de mitrailleuses et de mortiers infligent de lourdes pertes à l'infanterie autour de Berniville, puis une attaque en piqué des Stuka harcèle la colonne. Seuls les blindés avancent imperturbables, les obus ricochant sur leur blindage (à 500 m, l'obus de 37 mm ne perfore que la moitié de l'épaisseur d'une cuirasse de Matilda). Seulement deux des neuf Matilda Mk II que compte le 7^e bataillon du Royal Tank Regiment sont mis hors de combat, ceci lors d'un assaut mené pour réduire une pièce de 88 mm.

Aux alentours de 16 h 15, le 7^e bataillon du Royal Tank Regiment arrive en vue du village de Wailly dans lequel les Allemands se sont retranchés. A cet instant, le général Rommel achève de rallier les troupes du 42^e bataillon de Panzerjäger, durement éprouvées par les combats...

ORDRE DE BATAILLE

Unités britanniques

- **Éléments du 7^e bataillon du Royal Tank Regiment**
 - un peloton de Matilda Mk I
 - deux pelotons de Matilda Mk II
 - une section de Scout car
- **Éléments du 8^e bataillon d'infanterie de Durham**
 - une section d'infanterie lourde
 - deux sections de fusiliers voltigeurs
 - trois pelotons de Bren carrier

Il aura fallu attendre la parution du numéro 2 pour voir arriver scénarios inédits et extensions diverses. Et que de choix ! Les jeux à thème historique ont bien sûr le vent en poupe : *Steel Panthers I* et II principalement, *Age of Rifles*, mais aussi *Civilization II* ou, moins connu, *Empire II*. Mais nous avons également reçu des scénarios pour *Heroes of Might and Magic II* ou *WarWind* par exemple.

ENVOYEZ UN SCÉNARIO ET GAGNEZ UN AN D'ABONNEMENT À CYBERSTRATÉGIE !

Faites-nous parvenir des scénarios pour votre jeu préféré. À chaque numéro, *CyberStratégie* offre un abonnement d'un an au meilleur scénario envoyé par son lecteur.

Les scénarios envoyés doivent comporter les bases d'accompagnement (système informatique, avec éventuellement, carte de localisation, carte d'extension des unités, conseils de jeu et notes de conception éventuelles).

CyberStratégie (5, av. de la République, 75013 Paris).



Note : les pelotons en sureffectifs sont composés d'éléments de plusieurs pelotons.

Unités allemandes

- **Éléments du 42^e bataillon de Panzerjäger** : trois sections de Pak 40
- **Éléments du 23^e régiment de Flak** : une section de 88 mm
- **Éléments du 7^e régiment d'infanterie** :
 - trois sections d'infanterie
 - une section de reconnaissance (PzKpfw II)
- **Appui aérien** : quatre Stuka

CONSEILS TACTIQUES

Le temps n'étant pas limité, la progression doit être lente pour éviter le risque d'être pris dans un feu croisé. Les pièces de 88 mm sont à repérer et détruire le plus rapidement possible car elles représentent la principale menace pour les Matilda. Pour ce faire, la progression peut être masquée par des fumigènes (mais attention, ils sont en quantité limitée). La prise du village n'est pas aisée à opérer mais il existe un petit bonus historique : le général Rommel est présent sur le terrain (comme c'était le cas lors des combats de Wailly). Sa mort ou sa capture représentent une victoire décisive pour le joueur britannique.

Rommel écrit dans ses Mémoires que « les chars ennemis étaient si dangereusement proches que seul

Ceci dit, pour ce numéro 3, la plupart des scénarios, vacances aidant, nous sont parvenus un peu tard pour être inclus dans le CD. Par ailleurs, vu l'importance de la campagne complète proposée ici, et pour ne pas saturer nos lecteurs et se ménager des réserves, nous avons préféré reporter les scénarios sur *Steel Panthers II* au prochain numéro. Que tous les auteurs qui nous ont envoyé leurs créations sur ce jeu se rassurent, leurs disquettes n'ont pas été perdues (au contraire, elles font la joie de nos testeurs !). Pour l'instant, nous avons reçu une bonne douzaine de scénarios sur ce jeu, et nous les publierons par petits paquets, avec carte et texte d'accompagnement (une solution serait de les publier en vrac, sans aucune explication, mais cela va à l'encontre de la philosophie de la revue, et surtout ne met pas en valeur le travail des concepteurs).

Quelques mots enfin sur les travaux qui nous sont envoyés. Les lecteurs qui nous écrivent pour proposer scénarios et extensions doivent bien penser à mettre leur adresse complète, avec une disquette contenant les fichiers des scénarios mais aussi un texte d'accompagnement (format Word par exemple) et une carte (même au brouillon mais lisible) sur le

Infographie Morgan Gillard © CyberStratégie, Histoire & Collections 1997

EPILOGUE

un tir accéléré de toutes nos pièces pouvait saurer la situation ».

Galvanisés par leur général, les servants des pièces antichars font pleuvoir un déluge d'acier sur les blindés britanniques.

La progression du 7^e bataillon du Royal Tank Regiment fut stoppée à Wailly.

Cette première bataille de chars livrée par les Britanniques ne déboucha que sur une percée de 16 km. Néanmoins, l'arrêt des combats conduisit les Allemands à surestimer l'envergure de la contre-attaque. Craignant de voir leurs Panzer-Divisions coupées de leur soutien d'infanterie, la progression des colonnes blindées fut momentanément interrompue par ordre d'Hitler le 24 mai.

Ne comprenant par pourquoi les Panzer arrêtaient leur avance, les Britanniques mirent néanmoins les temps à profit pour établir une ligne de défense.

Ce n'est que plus tard que le lien fut fait entre l'attaque d'une poignée de chars vers Arras et ce que les Britanniques ont appelé le « miracle de Dunkerque ».

David VALLAT

1. NDLR : il convient toutefois de rappeler le rôle primordial joué par les forces françaises dans la défense de Dunkerque, pour plus de précisions à ce sujet, lire le hors-série Militaria n° 17, *Dunkerque* (édité par Histoire et Collections).

Fiche technique pour le CD-Rom :
taille de l'application écran 640 x 480, millier de couleur, CD double vitesse. Configuration minimale 486/66, 8 Mo de Ram, carte son compatible Windows.
Réalisation du CD-Rom par CBI.

modèle des scénarios Cyber. Il va de soi qu'un scénario pour un jeu sans fichier informatique correspondant ne nous sert à rien.

Plus précisément, les textes d'introduction des scénarios pour *Steel* (textes apparaissant à l'écran à l'ouverture d'un scénario) doivent être tapés **sans accent**, le programme ne reconnaissant pas les accents français.

Enfin, il va de soi que tous les lecteurs dont un scénario ou une extension sont publiés recevront gratuitement le numéro de *CyberStrat* correspondant !

Bon jeu !

Théophile Monnier



vir, dans un scénario hypothétique, ce qui sera probablement l'un des grands jeux de l'année 1998. L'interface graphique de Panzer I au II laisse pantois (attention, ce titre n'a rien à voir avec le malheureusement raté *Allied General*, effectivement publié en France sous le titre de *Panzer General II*).

● **Fallout** : allez, avouons-le, *Fallout* n'est pas véritablement un jeu de stratégie, mais bien un vrai jeu de



LES DEMOS

En attendant le raz-de-marée de parutions qui précède Noël, nous vous offrons un festival de produits SSL, avec les démos des trois grands jeux de stratégie de la rentrée (tous ces jeux fonctionneront sous Windows 95).

● **Bataille du Pacifique** : voici enfin le digne successeur du célébrissime *Panzer General*. De la Chine

aux grandes batailles aéronavales, toute la guerre du Pacifique enfin disponible.

● **Impérialisme** : dans la grande tradition de *Civilization*, *Impérialisme* vous plonge dans le XIX^e siècle et la révolution industrielle. Faites prospérer votre nation, développez son potentiel économique, absorbez les nations mineures dans votre empire et, s'il le faut, entrez en guerre contre vos voisins trop expansionnistes.

● **Panzer General II** (publié en France sous le titre d'*Opération Panzer*). Cette demo vous invite à décou-

vrir. Les raisons de sa présence dans le CD-Rom de *CyberStratégie* sont que l'auteur original de ce jeu est Steve Jackson, célèbre concepteur de jeu de rôle et de société (*Car Wars*, *Illuminati*) et que les combats se déroulent avec des tours de jeu et un système de points d'action. De plus, l'histoire se déroule dans un univers post-apocalyptique à la Mad Max et que le produit est excellent. Bref, notre coup de cœur !

Précision, ce jeu peut mal fonctionner avec d'anciens modèles de carte SoundBlaster. Il est par ailleurs nécessaire de laisser le CD de *CyberStratégie* dans le lecteur pour jouer à cette demo (ce qui ralentit légèrement le jeu).

DÉMOS MAC

● **Impérialisme** : les utilisateurs de Macintosh peuvent se réjouir, ce jeu sort à la fois sur Mac et PC.

● **Opération Crusader** : la série *World at War* d'Avalon Hill est une référence pour tous les passionnés de jeu d'histoire et de la Seconde Guerre mondiale. Cette demo présente le module consacré à l'opération Crusader, en Afrique du Nord.

Les démos Mac sont placées dans le fichier mac.

LES EXTENSIONS

● **Civilization II** : le patch *CivHack* permet de pratiquer le grand jeu de Sid Meier en multijoueurs. Par ailleurs, Julien Lehnardt, un jeune lecteur de *Cyber* âgé de 14 ans, nous propose toutes une série de nouvelles cartes pour ce jeu, que nous avons complétée avec une carte améliorée de la Méditerranée (la carte de base est sauvegardée dans un répertoire mapsave). Enfin, nous avons induit une nouvelle forme de gouvernement : fascisme, une variante du fondamentalisme.

● **Magic : the gathering 1.25** : encore un nouveau patch pour l'adaptation informatique du plus célèbre jeu de cartes du monde. L'interface du CD fait apparaître trois fenêtres, qui doivent être dézippées par ordre de présence à l'écran (et non par ordre d'apparition). Le dézipping se fait toujours automatique.

Attention, l'installation du patch efface les anciennes sauvegardes !

Ce patch corrige certaines mauvaises utilisations de cartes par l'IA, voir l'abondant readme1.25 dans le fichier. ☐

HEROES II

of Might and Magic II

The Succession Wars

François Eudier, responsable d'un site internet français entièrement consacré à *Heroes of Might & Magic II* (voir plus loin), nous a fait parvenir une quantité impressionnante de scénarios pour ce jeu (et il gagne un abonnement à *CyberStratégie*).

Note : ce CD inclut donc neuf scénarios, et nous publions tous les scénarios (36 au total !) par paquets de 9 ou 10. Voici une description sommaire de chaque scénario :

Désert : le désert est la porte de la victoire, les navires peuvent également aider (un héros de chaque type).

Le château du dragon : découvrir et investir le dragon sur son île apporte un réel avantage (un warlock contre d'autres héros).

Trois îles : les trois joueurs de sort sur leur île attendent le moment propice pour attaquer leurs adversaires (un warlock, un mage et une sorcière).

Dragon ou titan : lequel saura prendre la cité de la mort (un warlock contre un mage).

Le dragon vert : Jaxom doit fuir l'émissaire du roi qui veut l'emprisonner. Les dragons vous aident à rejoindre votre bien-aimée (un warlock contre un chevalier très puissant et un récomancier).

La couronne : les deux prétendants au trône sont

seigneurs d'une île. Celui qui retrouvera la couronne du roi prendra l'avantage sur l'usurpateur qui ose défier sa légitimité. Ce scénario de taille moyenne pour deux joueurs est très équilibré, il est idéal pour deux joueurs humains (scénario n° 3 de la ligue francophone de HMM II).

Dracula : libérez Dracula prisonnier de forces de la terre. Mais avant cela, il vous faudra conquérir un château car les vôtres sont tous assiégés ! Scénario pour *The Price of Loyalty* (disque d'extension).

De plus, nous avons également inclus un scénario proposé par Julien Lehnardt, *Eleutaria*, sur le thème d'un affrontement entre royaumes insulaires.

Tous les scénarios *Heroes* s'installent automatiquement dans le fichier map à partir de l'interface, et ils apparaissent ensuite normalement dans la liste des scénarios jouables.

Ligue francophone de Heroes of Might & Magic II : une ligue française des joueurs de HMM II a été créée au début de cette année.

Elle vise principalement à réaliser des scénarios et à les mettre à la disposition des joueurs, mais également à organiser un tournoi permanent. La page internet de François Eudier présente les activités de la ligue : www.mygale.org/00/dragons

COMMAND & CONQUER - ALERTE ROUGE

MISSIONS M.A.D.

NOUVELLES CONQUÊTES ASSURÉES.



Après Command & Conquer Alerte Rouge Missions Taiga, remontez au front avec ce nouvel add-on officiel encore plus explosif.

- 18 nouvelles missions ... de quoi vous tenir en haleine !
- 100 cartes multi-joueurs, certaines spécialement créées pour des parties à 2 ou 4 joueurs.
- 7 nouvelles unités encore plus puissantes, encore plus violentes.
- 8 nouvelles musiques pour agrandir votre collection.

COMMAND & CONQUER™



* Fonctionne avec
Command & Conquer : Alerte Rouge

3615
VIRGIN
GAMES™

Astuces,
infos,
cadeaux.
*2,23 F la minute

08 36 68 94 95*

Box/Win95 CD-Rom

Westwood
STUDIOS
<http://www.virgininteractive.fr>



POUR ce numéro 3,
CyberStratégie
vous propose

une exceptionnelle campagne
complète pour *Steel Panthers II*,
située au Tchad dans un futur
proche. Capitaine au 2^e RIMA,
vous allez devoir faire preuve
de maîtrise tactique et garder
la tête froide face à une attaque
surprise...

Vive la coloniale !

STEEL PANTHERS II

Par Joël MONTAGU

Tchad, septembre 2002

L'année dernière, la présence militaire française
au Tchad s'est accrue à la suite de plusieurs évé-
nements.

Le colonel Khadafi a été assassiné en juin 2000
et c'est maintenant un gouvernement fondamen-
taliste islamique qui dirige la Lybie ; ce gouvernement
s'est rapproché de celui du Soudan (qui a repris le
contrôle total de son territoire en écrasant les rebelles
chrétiens du sud, notamment grâce à une aide mili-
taire importante de Téhéran), et les deux pays envi-



L'insigne
du 2^e régiment
d'infanterie
de marine,
votre unité-mère.

TCHAD 2002

Campagne complète *Steel Panthers II*

sagent publiquement de fonder une *fédération* isla-
mique panafricaine.

La prochaine étape de ce rapprochement est de «
rallier » les pays voisins. L'Algérie intégriste (depuis
janvier 2002) a déjà exprimé son intérêt. L'Égypte
commence à être sérieusement déstabilisée par des
vagues d'attentats islamistes, et tombera bientôt d'elle-
même dans l'escarcelle de la fédération. Le Tchad,
l'autre voisin commun des deux états, est comme tou-
jours déchiré par des luttes intestines, et le Soudan
comme la Lybie ont choisi d'appuyer le parti d'oppo-
sition actuel en le déclarant parti islamiste frère.

Ils soutiennent ainsi depuis quelques

mois des bandes organisées qui attaquent les convois
et les postes gouvernementaux dans le nord du

Avec les Gazelle en appui-feu,
les AMX-10RC du 1^{er} régiment
étranger de cavalerie
sont l'une de vos plus
puissantes armes dans
cette campagne
Tchad 2002.
(Photographie
Y. Deby)

Tchad, principalement dans les régions d'Aouzou
et de Fada.

Jusqu'à maintenant, les Forces armées tchadiennes
ont contré sans trop de mal les actions des rebelles,
et aucun engagement n'a impliqué directement les
forces lybiennes ou soudanaises.

Le dispositif français, visant à assurer une deuxiè-
me ligne de défense en cas d'échec des forces gou-
vernementales, est réparti ainsi :

- l'état-major « Manta 2 », une compagnie du
3^e RIMA, une section AA, un Puma et une Gazelle
canon à N'Djamena ;
- un peloton AMX 10RC du 1^{er} REC



Deux sauvegardes sont également installées dans l'écran de sauvegarde, ces fichiers permettant de démarrer la campagne.

Pour commencer la campagne Tchad 2002, il vous faut donc aller dans l'écran de sauvegarde (pas dans l'écran campagne) et chargez la sauvegarde correspondant à votre sélection de force de départ : « Campagne Tchad - sélection 1 » ou « Campagne Tchad - sélection 2 ».

Voici l'écran du tour 1 de notre 1^{er} scénario, appuyez sur la touche H, vous voyez compagnie renforcée, ce sont les forces que vous commanderez tout au long de cette campagne (à l'exception des deux Mirages), ce sont les hommes dont la vie dépend de vos décisions.

Cliquez maintenant sur EXIT et examinez le placement de vos troupes.

Vous voyez que les unités que vous avez choisies pour intercepter la colonne ennemie sont déployées en deux groupes sur le côté gauche de la carte, alors que les unités censées être restées à Abéché sont regroupées dans le coin haut gauche de l'écran, derrière une ligne de crête qui les entoure. **N'utilisez et ne déplacez pas ces unités pendant ce scénario** (même les mortiers qui apparaissent dans l'écran d'artillerie). Dans la plupart des scénarios de la campagne, une partie de vos forces sera ainsi mise de côté, en fonction des choix que vous aurez faits auparavant.

Allez ensuite dans l'écran **Préférences** et réglez

« Air Sorties » sur 25 et « Battle Points » sur 400, ainsi que toutes les « Realism Preferences » sur ON. Attention, ces préférences devront être ainsi corrigées à **chaque fois** que vous reprenez une partie après avoir quitté Steel (avant de lancer une sauvegarde par exemple).

Ca y est (enfin !), vous êtes prêt à lancer une sauvegarde au combat...

Hex. de victoire pour le premier scénario : tous valent 10 points, sauf 51.44 (20 points), 41.57 (20 points), 57.30 (50 points) et 60.33 (50 points).

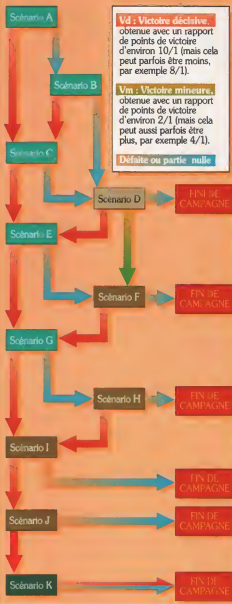
Remarques importantes

Les renforts et remplacements seront rares au début, toujours fonction du déroulement des combats et des forces disponibles sur l'ensemble du théâtre des opérations ; ainsi ne vous attendez pas à recevoir un escadron de chars Leclerc pour le 2^e scénario !

Vous ne devez utiliser la fonction Réparation (Fix) de l'écran d'après-scénario qu'en fonction des instructions qui vous seront données dans le fichier texte de chaque scénario. La fonction « Change » ne doit **jamais** être utilisée (sauf indication contraire précisée dans le texte des scénarios).

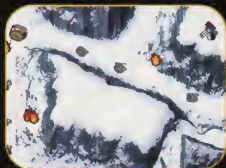
Après chaque scénario, il vous sera demandé d'imprimer un fichier texte qui vous donnera des indications importantes pour la suite de la campagne, si vous voulez vous épargner des aller-retour entre

ARBORESCENCE DE LA CAMPAGNE



TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL



- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
 - 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
 - DES ARMES SECRÈTES
 - JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
 - UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE
- UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !**

GT Interactive Software et Cavendish sont des marques déposées. Toutes les marques, logos et copyrights appartenant à leurs sociétés respectives.



<http://www.gtinteractive.com>



CIVILIZATION II

ATOUT seigneur, tout honneur ! *CyberStratège* ne pouvait passer à côté de ce monstre sacré de la stratégie informatique qu'est Civilization II. Abordons donc ensemble le vrai fond du problème : comment devenir maître du monde !

Par Jean-Claude BESIDA

Edité par Microprose et réalisé par le génial Sid Meier, *Civilization II* est paru il y a déjà un moment, mais sa richesse en fait un des composants essentiels de toute ludothèque stratégique qui se respec-

te. Le manuel est relativement complet quant au fonctionnement mais, comme toujours, plus succinct pour ce qui est des stratégies gagnantes. Il nous revient donc d'en préciser les éléments/majeurs.

LES GRANDS PRINCIPES

Comme d'habitude, ils sont peu nombreux :

1. **Garder l'avantage technologique.** Cela va de soi dans la mesure où toutes les unités et les améliorations dépendent de l'acquisition de telle ou telle technologie. Et, corrélativement : développer une véritable stratégie scientifique, parce que l'important n'est pas d'accumuler les découvertes comme elles se présentent, mais bel et bien d'engager les recherches en visant des objectifs précis sur l'arbre de progrès.

2. **Construire le maximum de villes et contrôler le territoire le plus étendu.** L'unité de base du jeu est la ville. Il y a toujours intérêt à en bâtir le nombre maximum autorisé par le type de gouvernement. Il est certes plus difficile de faire progresser à peu près régu-



lièrement 35 cités ensemble que de bichonner six ou sept villes. A long terme, le nombre de centres urbains fera toujours la différence.

3. **Sélectionner quelques Merveilles à avoir coûte que coûte.** Leur rôle est tellement décisif qu'il faut à tout prix s'assurer le contrôle de certaines d'entre elles et mettre le paquet pour les édifier. Ou bien prendre le contrôle des villes ennemies qui les abritent. Ce qui nous amène au principe suivant.

Spécialisée dans la recherche, cette ville produit 300 points par tour. Un record, qui dit mieux ?

4. **Opérer une certaine spécialisation des villes** en fonction de leur environnement (ressources spéciales, mer) et de leur position dans le réseau (centrale ou frontalière). Ainsi, on les équipera de manière relativement différenciée pour créer des villes à dominante commerciale ou industrielle, des centres de recherche, des places militaires et des villes dédiées aux merveilles. Cela dit, il n'est jamais bon de concentrer toutes ses merveilles dans une seule cité.

LES OPTIONS DE JEU

Elles influencent fortement le style de la partie. Les cartes de petite taille sont celles qui obligent le joueur à affronter immédiatement les civilisations concurrentes. Dans ce cas, il peut être utile de viser l'extermination précoce de ses voisins les plus proches... Les grandes cartes en revanche permettent de passer beaucoup de temps à étendre et peaufiner son empire avant de rencontrer un adversaire. Les guerres décisives y sont également plus difficiles. Et les interactions diplomatico-stratégiques sont assez restreintes, avec de grandes périodes calmes.

Les rapports terre/ocean et archipels/continents agissent à deux niveaux. D'une part sur l'isolement relatif des civilisations (et donc la possibilité d'être tranquille dans les débuts de partie). D'autre part sur la place — centrale ou marginale — des opérations de guerre navale.

Le niveau de difficulté va également affecter plusieurs paramètres décisifs, notamment le nombre de citoyens satisfaits et donc la taille maximale des villes. Un niveau élevé (Empereur ou Divinité) oblige à gérer la croissance des villes de manière très serrée. Deux remarques enfin, au niveau Roi, l'IA expulse les diplomates, au niveau Empereur, elle tente de corrompre vos villes. Ces deux niveaux sont probablement les plus équitables.

Parmi les autres paramètres, le niveau d'activité barbare minimum qui ne crée pas de pénalité dans le score final est Tribus Agiles. Avec l'option Sans-Nuit, l'objectif final est la destruction des autres civilisations, d'où un style de jeu nettement plus agressif, et surtout un choix de technologies orientées vers l'acquisition précoce des instruments de la guerre moderne. En revanche, si l'on choisit la Conquête spatiale, toute dépense qui n'est pas affectée à la construction du vaisseau est de l'argent gaspillé.

LES ELEMENTS DU JEU

L'élément de base du jeu est la **ville**, et de la qualité du réseau urbain dépendent beaucoup de choses.

Le site est capital. En début de partie, cela vaut toujours la peine de passer trois ou quatre tours pour être proche d'une case spéciale (sans explorer outre mesure). Le temps perdu ainsi sera largement récupéré par les bénéfices de production. Ne jamais fonder de cité sur une case de Prairie avec bouclier : il serait perdu puisque la ville en crée automatiquement un. Il vaut mieux laisser cette ressource supplémentaire dans une case adjacente. Après la fondation de la capitale, les sites peuvent être sélectionnés avec plus de soin. Deux paramètres sont à retenir ici.

La **productivité** et notamment la richesse en ressources spéciales. Les cases les plus intéressantes sont d'ordre décroissant pour fonder une ville sont : buffle, fruit, bled, épices, prairies, vins, plaines. Une



mention particulière pour les oasis et les fourrures, mais le plus souvent le terrain alentour est si pauvre que ces ressources sont rarement valables. Le meilleur site côtier est de très loin celui qui inclut les baies, particulièrement efficaces pour stimuler l'alimentation et la production.

La **valeur défensive** prend une importance particulière pour les villes de garnison sur la frontière. Le terrain défensif le plus simple est la rivière (+50 %). Il peut être combiné avec les collines (+100 %) ou bien les forêts, marais et jungle (+50 %). En règle générale, la montagne (+200 %) est un environnement trop pauvre pour valoir le coup de s'y installer. Toutefois, deux circonstances le justifient : la présence de minéral (or/fer) et le contrôle d'un isthme. Dans ce dernier cas, une bonne unité de vétérans retranchée derrière ses murailles est inexpugnable pour la durée de la partie...

Le **bonheur** est un des indicateurs vitaux, à surveiller de près, surtout aux niveaux les plus élevés. La première erreur à éviter est d'autoriser une croissance urbaine trop forte, sans avoir les moyens de garantir la paix civile. Pour mémoire, ces moyens sont :

Un **temple** à base de chevaliers bien fortifié est idéal pour protéger les Carpathes des invasions mongoles.

1. La loi martiale (stationner des troupes)
 2. Des améliorations de type Temple
 3. Des merveilles qui type chapelle de Michel-Ange
 4. Le type de gouvernement
 5. Le luxe.
- Ce dernier moyen doit être utilisé uniquement comme palliatif temporaire. Ne pas oublier de remettre vos « Elvis » au travail dès qu'ils ne sont plus indispensables au bonheur des foules. Il faut enfin se souvenir qu'à partir d'un certain nombre de villes, le premier habitant mécontent arrive plus tôt dans chaque ville et peut donc précipiter toutes vos cités dans la guerre civile. Ce moment change avec le niveau de jeu et le type de gouvernement. Au niveau Empereur et avec le despotisme, il survient dès la quatrième ville ; avec la monarchie, dès la dix-huitième et ainsi de suite. Donc, conseil de bon sens : que l'évolution politique suive l'évolution démographique.

La **corruption** est un problème surtout dans les

Un groupe naval
est attaqué
par une vague
de missiles
de croisière.



débuts de parties avec des gouvernements peu évolués mais aussi lorsque l'empire est géographiquement trop étendu. Les remèdes à une corruption trop forte sont les suivants, par ordre d'efficacité :

1. Changer de régime politique : le Communisme et la Démocratie sont souverainement efficaces.
2. Construire un tribunal dans la ville concernée.
3. Réduire le temps de parcours entre la capitale et la ville corrompue en construisant des routes et des chemins de fer.
4. Délocaliser le palais. Ce dernier remède est coûteux et ne doit être utilisé que si l'empire présente un grand déséquilibre géographique (par exemple lorsque la capitale est perdue dans un angle de la carte). A ce propos, la capitale bénéficie d'un taux de corruption nul. Par conséquent, il est conseillé de la spécialiser dans le commerce à outrance (ou la science). C'est là que devra être implanté le Colosse, flanqué de tout ce qui démultiplie les affaires.

La pollution au contraire devient une menace sur les fins de parties. L'apparition des têtes de mort dépend de deux facteurs. D'une part, le nombre d'habitants (mais seulement après l'industrialisation), d'autre part le nombre de boucliers produits. La probabilité de pollution (qui se lit dans le tableau de ville, à côté des revenus des caravanes) déterminera seule l'achat des moyens de lutte : inutile de doter des petites villes de dispositifs chers.

Contre le premier type, une seule solution, les transports collectifs. Contre le second type (pollution industrielle), la solution la plus simple est sans doute de passer directement à la centrale hydraulique, sans s'arrêter à la centrale électrique. La merveille à construire pour la faire encore plus économiquement est le Hoover dam. Eventuellement, une centrale solaire pourra être construite aux endroits les plus menacés. Et si ça ne suffit pas, un centre de recyclage. Ce qui importe, c'est de ne jamais laisser la pollution s'étendre (à partir de huit cases polluées, il y a risque de réchauffement global). Quelques ingénieurs doivent donc s'occuper exclusivement de ce problème.

Les constructions posent deux questions : que construire et dans quel ordre ?

La réponse à la première question est assez facile : uniquement ce qui est indispensable. Sinon, il faudra augmenter le taux d'imposition et donc se résoudre

à un rythme de recherche ralenti. Il n'est donc pas question de construire des casernes dans chaque ville (sauf le besoin très spécifique d'une guerre longue nécessitant des remplacements permanents). Quelques casernes bien placées (une pour quatre villes) suffiront largement à fournir des pamiions de vétérans à leurs voisins. Il est d'autant plus dépensieux d'en parsemer la carte qu'elles seront déclassées deux fois au cours du jeu (après la poudre à canon et après la guerre mobile).

En corollaire, il ne faut pas hésiter à vendre les installations coûteuses et inutilisées, comme par exemple les tribunaux sous le Communisme, dans la mesure naturellement où l'on souhaite s'y établir pour un bon moment. Dernier point, les merveilles génériques reviennent pratiquement toujours moins cher que les installations correspondantes dans chaque ville. Et elles rapportent nettement plus de points de victoire.

Pour mémoire, ces merveilles sont : les Pyramides (grenier), les Jardins suspendus et l'Oracle (temple), la Grande muraille (murs), le Phare (port), la chapelle de Michel-Ange et la cathédrale de Jean-Sébastien Bach (cathédrale), le Hoover Dam (centrale hydraulique), le programme SETI (laboratoire), le Droit de vote des femmes (commissariat), la Guérison du cancer (temple).

L'ordre de construction est conditionné par les priorités du moment. La toute première unité du jeu

LE DEVELOPPEMENT IDEAL

doit être un guerrier simple (ou un cavalier) pour commencer rapidement l'exploration. Pour maintenir une expansion régulière, il faut produire une unité de colons, qui ira fonder un peu plus loin. Chaque ville doit être dotée d'une phalange, et dès qu'elle retrouve une taille de 2 et que son premier colon est utilisé, elle en construira un deuxième. Ensuite, il faut un temple pour autoriser une croissance supplémentaire.

A partir de là, gardez un colon attaché à chaque ville, pour faire les améliorations de terrain. Attention, ces améliorations (irrigation, mines) ne doivent

être entreprises que si on est sur le point de passer à la Monarchie. Sinon, elles seront sous-exploitées. L'utilisation exclusive des colons sous le Despotisme devrait être de fonder de nouvelles villes.

Par la suite, une esquisse de spécialisation peut être entamée. Un marché pour avoir plus de recettes fiscales (le marché devenant banque puis bourse) pour la ville commerciale, la merveille essentielle étant le Colosse. Une bibliothèque pour accélérer la recherche (filère bibliothèque-université-laboratoire) pour la ville scientifique, avec comme merveilles l'Observatoire de Copernic (+ 50 %) et le Collège d'Isaac Newton (+ 100 %).

Accumulez toutes ces Merveilles dans une même ville, de préférence sur un site fluvial ou côtier, doté d'un réseau ferré complet et construisez les autoroutes. Préparez trois caravanes qui augmentent le commerce. Enfin, créez des cohortes de spécialistes (Einstein). Pour 20 habitants et en Démocratie, on peut arriver à 300 points de recherche par tour pour cette seule cité scientifique ! Faire mieux est possible, mais il faut des conditions exceptionnelles (site idéal, Colosse bâti en plus). Et surtout, il faut être capable de nourrir une ville peuplée de 30 à 40 000 habitants (en lui envoyant systématiquement des frets de nourritures).

La croissance démographique des villes peut être stimulée de deux



La France vue de Civilization II et sa capitale idéalement située... Madrid !

manières. Soit on opte pour la solution régulière et lente, à base de greniers ou, mieux, de pyramides. Soit on choisit l'option accélérée — et rémunératrice — des festivités systématiques. Pour ce faire, il faut d'abord passer en République ou Démocratie, puis mettre le taux de luxe au maximum ainsi que le nombre d'Elvis dans toutes les villes. Des « Vive le Jour du Consul (ou du Président) » vont surgir partout. Avec quelques tours de ce régime, la croissance démographique explose !

Lorsque la population a atteint 8, il convient de revenir à une ambiance plus travaillée (viver les chanteurs, baisser le luxe !). Là, il importe de construire quelques infrastructures de moral pour satisfaire les générations futures : temple - colisée ou cathédrale ou, mieux encore, la Chapelle de Michel-Ange, et construire également des Aqueducs.

Il est possible alors de remettre une couche de « Vive le Jour du ... » dans les mêmes conditions que précédemment. Lorsqu'on arrive à 12, il est temps de s'arrêter, inutile de faire la fête si cela ne rapporte

rien à l'empire ! Il faut alors construire des égouts, irriguer libéralement (ces foules mangent !), et faire des routes. On peut alors repartir pour de nouveaux mois de festivités... Avec ce système, la population doit atteindre une vingtaine d'habitants par ville en un temps record.

Les merveilles sont indispensables pour gagner. Le problème majeur de ces constructions est qu'elles prennent énormément de temps à achever.

Pour les construire rapidement, il y a plusieurs tech-

LES MERVEILLES DU MONDE

niques.

1. Augmenter les impôts pour disposer de plus de liquidités (si on doit acheter la Merveille en urgence pour empêcher les adversaires machine de la compléter.

2. Faire supporter les unités présentes dans la ville par une ville voisine (ce qui maximise les boucliers disponibles). Attention toutefois, en Démocratie, au mécontentement des régiments loin de chez eux.

3. Envoyer systématiquement des caravanes. Si on sait à l'avance dans quelle ville on veut construire la prochaine Merveille, il est judicieux de prépositionner juste à côté un bon nombre de caravanes/fret.



Le moment venu, elle sera prête en un éclair.

4. Une autre technique consiste à mettre en chantier une Merveille en cours de construction par l'ennemi. Lorsqu'elle sera terminée, continuez la construction de la Merveille obsolète (sans changer ce qui ferait perdre la moitié des efforts). Dès que la technologie le permet, basculez sur la nouvelle avec les boucliers accumulés. En revanche, l'IA n'a visiblement pas assimilé cette technique, et rien ne vous empêche de la piéger. Lorsque vous êtes en concurrence, laissez l'ordinateur avancer et n'achevez la vôtre qu'au dernier moment (lorsque vous êtes prévenu que sa Merveille est presque terminée). Si l'ennemi n'a pas de projet de rechange, il gaspillera beaucoup de boucliers !

Quant à savoir lesquelles il faut construire, je dirais : toutes, avec un bémol pour le Projet Manhattan qui autorise l'IA à vous atomiser. Si vous avez l'intention de faire une guerre nucléaire — stratégie assez peu rentable et très polluante au demeurant — il est certainement préférable de laisser l'IA découvrir le projet pour vous et de fabriquer des Merveilles plus utiles. En revanche, il est très important d'avoir vite la Grande bibliothèque et surtout l'Atelier de Léonard. Ensu-

Grâce à leur six attaques par tour, les hélicoptères sont bien utiles pour liquider les partisans.



te, la Grande muraille, la Chapelle de Michel-Ange, le Hoover Dam et le programme SETI sont sans doute prioritaires. Le reste est affaire de goût et de style de jeu.

Finalement, le plus important avec les villes est de n'avoir beaucoup. Au début du jeu, produire des colons et fonder systématiquement jusqu'à une vingtaine de villes. Il importe d'avoir un réseau dense et de ne pas laisser trop d'espace inoccupé entre elles. D'abord pour pouvoir faire circuler rapidement les troupes. Mais aussi pour étouffer toute tentative ennemie. Ce qui nous amène au point suivant, l'art militaire dans Civilization...

Le contrôle du territoire est un art difficile. En effet ici, il n'y a pas de frontières. Pourtant, il est important de ne pas laisser s'importer tout arriver jusqu'à la

LA DÉFENSE DE L'EMPIRE

capitale. La solution la plus simple pour repérer les intrusions consiste à placer un chapelet de forteresses, dont les zones de contrôle se touchent. Investissement onéreux, mais qui peut être nécessaire notamment avec des voisins qui envoient des nuées d'espions pour voler les technologies chèrement acquises. Dans ce cas, les bonnes vieilles interceptions aux frontières sont toujours plus sûres que d'aléatoires opérations de contre dans la ville même (diplomates : 20 %, espions : 40 %, vétérans : 60 %).

Avec les voies ferrées, un autre problème se pose. Certes, vos unités peuvent se concentrer instantanément en n'importe quel point de l'empire, mais l'ennemi peut aussi mener sa Blitzkrieg sur vos terres. La solution ici est de construire quelques forteresses de contrôle, en terrain difficile sur les rails mêmes, tenues par un marine plus un char (pour la contre-attaque).

Les infrastructures de défense les plus utiles sont les murs, les forteresses côtières, les batteries de SAM et les défenses SDI.

Les murs sont presque toujours un bon investissement. D'abord, c'est une des rares améliorations dont l'entretien est gratuit. Ensuite, ils permettent de tenir bon avec une garnison relativement faible (300 % en défense). Ils sont toutefois avantageusement remplacés par la Grande muraille qui agit comme des murs dans toutes les cités. Cependant et malgré les

apparences, la possession de cette Merveille a un rôle offensif : c'est d'empêcher vos ennemis de l'avoir. En effet, outre les préjudices diplomatiques, la capture de villes protégées par cette Muraille devient une gageure. D'autant qu'il ne sert strictement à rien de saboter les murs des villes assiégées car l'IA les reconstruit instantanément. La seule manière de gagner consiste à capturer d'abord la ville qui abrite cette Merveille, par la subversion de préférence.

Les forteresses côtières ne sont utiles que si vous avez un voisin qui aime bien envoyer ses cuirassés chez vous. L'IA semble beaucoup aimer cette tactique. Repérez la ville qu'elle aime bien cibler (inutile d'équiper les autres). En plus d'une forteresse côtière, il est particulièrement utile de la doter de missiles de croisière.

La défense SDI peut devenir indispensable si vous vous laissez entraîner dans une campagne nucléaire — ce qui, à nouveau, est presque toujours une mauvaise option (on vous aura prévenu). L'IA en effet adore ce genre de guerres. Une bonne défense est la technique du paratonnerre. Comme l'ennemi semble sélectionner ses cibles exclusivement en fonction du nombre d'unités militaires stationnées dans une ville donnée, regroupez un bon paquet de troupes (trois ou quatre de plus que la moyenne) dans une ville dotée du SDI. Cette ville sera la seule attaquée et les bombes A seront systématiquement interceptées !


L'art de la guerre est assez facile dans ce jeu. Disons simplement que pour optimiser la production d'unités et la gestion de l'effort de guerre, il faut décider si l'on choisit une stratégie purement défensive, de guerre limitée ou de guerre totale.

La stratégie défensive, indiquée si on se concentre sur la course spatiale, se mène avec un bon réseau de forteresses plus les infrastructures défensives mentionnées plus haut. Il est important toutefois de conserver quelques bonnes unités offensives pour les contre-attaques (éléphant, cavalerie ou char). Si l'ennemi devient trop pressant, détachez des troupes rapides pour piller son territoire. Sur mer, quelques sous-marins et missiles de croisière devraient suffire à intercepter les envahisseurs. Dans les airs, un petit nombre de chasseurs bien placés (déplacement autonome en

LES UNITÉS SPÉCIALISÉES



Pour l'aménagement du territoire, les ingénieurs doivent être concentrés. Leur gros défaut : les chantiers les plus importants (terrification de montagnes par exemple) sont trop longs. La solution est simple, il suffit d'empiler une équipe de quatre ou cinq ingénieurs sur une même case avec le même ordre. Avec ce système, une voie ferrée transcontinentale peut être construite à la vitesse d'un tronçon par tour à travers les pires terrains.



Les **caravanes** servent d'accélérateur pour la réalisation des Merveilles. De plus, elles génèrent de jolis bénéfices. Ces gains profitent également à la science : une caravane qui rapporte 100 pièces d'or rapportera dans le même tour 100 points de recherche. Les facteurs qui augmentent

le profit sont les suivants :

1. Caravane établie tôt dans le jeu
2. Répondant à une demande
3. Transportant de l'uranium ou du pétrole (d'un moindre rapport : épices, soie, or ou gemmes)
4. Entre deux cités n'appartenant pas au même empire
5. Ni au même continent
6. Reliées par route ou voie ferrée
7. Possédant un aéroport
8. Equivariant d'autocrates

Quant aux **espions**, il est possible de conquérir un empire entier rien qu'avec eux (et un peu d'argent). Leurs cousins les diplomates sont bien gentils mais ont trop tendance à être des armes à un seul coup. Préférez les pros !

Première utilisation : défensive. Si vous êtes un peu avancé en science, postez un ou deux espions dans chaque vil-

le pour limiter les dégâts du pillage technologique. Le vol de technologies en revanche doit être utilisé sans vergogne, surtout au début du jeu.



Mais le meilleur usage stratégique des espions est la déstabilisation de villes entières. Cette manœuvre de fausse présente bien des avantages, notamment que l'on n'a pas à remonter les runes d'une ville ravagée par les combats ni à se soucier de fournir des troupes pour la défendre. Comment procéder ? D'abord, amassez un bon trésor de guerre et une petite armée d'espions. Ensuite, approchez vos types des cités ennemies. Envoyez une première vague détruire les infrastructures de moral (temple et autres). Avec un peu de chance, cela génèrera une guerre civile et abaissera le prix à payer pour la prise de contrôle. Attention, ce système ne marchera pas avec la capitale (un des rares endroits où le nucléaire est payant).

Les opérations mixtes deviennent indispensables face aux démocraties incorruptibles. Ici, l'espion à deux usages. Premièrement, il permet d'infiltrer d'autres unités dans les zones de contrôle ennemies : placez-y un espion et ensuite vous pouvez y faire avancer des unités normales au nez et à la barbe des ennemis dans leurs fortresses. Deuxièmement, face à une unité, il servira à détruire les systèmes de défense les plus gênants : murs si vous attaquez au sol, batteries de SAM si vous prévoyez un bombardement, forteresse côtière si vous voulez envahir par la mer.



Un assaut bien préparé est toujours beaucoup plus efficace, n'est-il pas ?

La guerre de course, variante de la précédente ne vise pas à capturer des villes. Elle est donc bien plus simple à organiser. Envoyez des unités mobiles piller les arrières, rançonner les caravanes et les cols, détruire les petites villes nouvellement fondées. Tout cela ralentit toujours l'expansion ennemie et ne coûte pas très cher.

Le guerrier mortel enfin est la seule option si vous avez choisi « Sanguinaire, pas de vaisseau spatial ». En règle générale, il faut attaquer à deux moments, au début du jeu et vers la fin. Au tout début, il est souvent possible d'anéantir deux civilisations avant l'invention de la poudre. L'unité magique ici est l'éléphant, toujours protégé puis le croisé. L'artillerie (catapulte, canon) est très bien aussi, mais en règle générale, beaucoup trop lente. Faites toujours la guerre avec des vétérans. Dans les milieux de partie, la plupart des villes sont dotées de défenses puissantes. Les unités de l'ennemi qui les provoque pas mal d'attrition et risque d'engager les opérations. Égalité dès que la trêve car bombardier cuirassé est là, le mouvement peut revenir. Ici, les opérations deviennent d'une richesse extraordinaire.

La guerre navale existe aussi en plusieurs versions.

UNE EXTENSION POUR CIVILIZATION II

Civilization II de Sid Meier



Les conquêtes d'Alexandre le Grand (*ci-contre*), les Croisades ou la guerre de Sécession, mais aussi un conflit post-nucléaire ou une invasion extra-terrestre, ce CD étend de manière étonnante la durée de vie déjà fantastique du jeu de base (qui ne comprenait lui-même que deux scénarios).

Chaque scénario comprend de nouvelles unités, merveilles du monde, progrès technologiques, etc. Enfin, cerise sur le gâteau, un macro-langage améliore nettement l'éditeur de scénarios. Par la diversité des campagnes proposées, ce CD représente presque un nouveau jeu dans le jeu... et ceux qui connaissent Civilization sauront ce que cela veut dire !

Pour des opérations de simple piraterie, frégates puis destroyers suffisent. Pour aider à capturer les villes côtières, toutefois, rien ne vaut le bombardement d'un cuirassé. Il faut l'escorter par un croiseur Aegis contre les menaces sous-marines et aériennes. Une bonne tactique, si vous avez repéré que l'IA aime bien attaquer un de vos ports, est de riposter avec des missiles de croisière (ou des bombardiers) et d'achever sa flotte avec un groupe naval au large.

Signalons une petite manœuvre toujours utile à connaître lorsqu'on a un corps expéditionnaire loin de la capitale. Pour rapatrier des troupes sans y passer une éternité, il faut les amener sur le territoire d'un allié et tout simplement attendre qu'il demande respectueusement de les retirer. Instantanément, elles seront portées à leur capitale. Shazam !

Un mot pour terminer sur quatre unités sous-utilisées de la guerre moderne.

Les **missiles de croisière** peuvent souvent remplacer avantageusement un missile nucléaire pour beaucoup moins cher. Recommandés pour la guerre navale : deux missiles éliminent un cuirassé

Les **partisans** ne coûtent pas cher et ignorent les zones de contrôle ennemies. Ne pas les négliger sous prétexte de leur faible puissance de feu. Comme les explorateurs et les diplomates, ils sont utiles pour aider les chars à contourner des points trop défendus (les unités empièées avec eux ignorent les zones de contrôle) et pour piller à faible coût les arrières ennemis.

Les **hélicoptères** sont parfaits pour la lutte antipartisants après la capture d'une cité (six attaques par tour). Ils n'ont pas besoin d'aéroport et sont très bien aussi contre les sous-marins.

Les **parachutistes**, enfin, sont tout indiqués pour s'emparer d'une ville rasée par des bombardiers ou une attaque nucléaire.

L'art de la paix avec ses voisins est commandé par

DIPLOMATIE
ET STRATEGIE

un précepte : tenez parole. Rompre des traités unilatéralement dégradera votre réputation. Ce qui peut avoir des conséquences agaçantes : ennemis qui ne respectent plus les cessez-le feu, coalitions à répétition, voire anarchie et guerre civile car le Sénat trop sourcilieux sur la probité des dirigeants renverse le gouvernement. Donc, à éviter.

Pour autant, il existe quelques manières de faire des fourberies en tout bien, tout honneur. Premier exemple : vous souhaitez déclarer la guerre à une civilisation voisine, mais vous avez commis l'erreur de signer un traité de paix. Trouvez une autre civilisation et demandez-lui de déclarer la guerre.

Vous serez pris, votre ennemi vous déclarera la guerre — l'initiative de rompre le traité viendra de lui — et votre réputation sera intacte. En prime, il devra se battre sur deux fronts.

Deuxième exemple, encore plus simple. Vous avez conclu un cessez-le-feu qui s'étendise ou un traité de paix qui semble incassable. Accablez votre ennemi d'avaries : exigence de tribut, refus de recevoir ses émissaires lorsque vous stationnez des troupes sur son territoire. Quelques tours de ce traitement et vous aurez un bel incident diplomatique à vous mettre sous la dent (attaque surprise). Au détriment de sa réputation à lui...

Tous les aspects de ce jeu n'ont certes pas été évoqués ici. Il resterait beaucoup à dire de la recherche de l'économie, du gouvernement idéal... Les astuces de jeu pour *Civilization 2* emplissent des dizaines de pages sur Internet. Allez, un dernier tour, tiré justement d'un de ces sites : « Lorsque vous jouez à *Civ2*, n'oubliez pas de régler votre réveil sur minuit. Et lorsqu'il sonne, arrêtez, sinon vous y serez encore au matin ».

Bon jeu !

RÉVOLUTION MULTI- MEDIA LE SALON 97

21 - 23 novembre 97

Paris Expo / Pte de Versailles



Voyons
ensemble le
multimédia dans
son ensemble.

Le grand rendez-vous
des passionnés de jeux vidéos,
SUPERGAMES
est maintenant au sein
de **RÉVOLUTION MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h

Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97

de 9h30 à 19h - Entrée 50 Frs

Informations : www.jawx.com/revolutionmultimedia

Serveur vocal Miller Freeman :

08 36 68 09 29 (2,25 Frs TTC la minute)

Miller Freeman
multimédia

Une petite partie de dés ?

Jeu en anglais sur CD-ROM PC sous Windows 95, édité par Interplay.
Nécessite un 486DX/100 avec 16 Mo.

AVEC Dragon Dice, Interplay adapte à l'informatique un jeu de dés édité par TSR, célèbre pour ses nombreux jeux de rôle (dont AD&D) dans l'univers médiéval-fantastique.

Par Pascal DA SILVA



DRAGON DICE

Le contexte est classique : dans le monde d'Esfaï, la traditionnelle lutte entre le bien et le mal oppose quatre races : nains, gobelins, et elfes de corail ou de lave. L'originalité réside dans le fait que Dragon Dice accorde un rôle prépondérant aux dés. C'est même le cœur du système, puisque chaque élément du jeu est représenté par un type de dé : à six faces pour les unités combattantes, à huit pour les terrains et à douze pour les dragons. Enfin, au sein de chaque armée existent cinq catégories de soldats : infanterie lourde, légère, cavaliers, archers et magiciens, disponible chacune en trois niveaux. Au total, cela donne quinze modèles de dés à gérer.

Sur les faces de ces fameux dés, figurent les symboles nécessaires à la résolution des actions de jeu, à savoir : avancer, tirer, combattre ou jeter des sorts, plus quelques bonus particuliers. C'est en quelque sorte l'équivalent de la feuille de personnage bien connue des rôlistes, mais beaucoup plus condensée !

Les actions de jeu se résolvent d'une façon très simple : on jette les dés des forces en présence et on compare les résultats. Ainsi, pour un tir, le total des symboles de protection est soustrait au total des symboles de tir pour obtenir le nombre de points de dégât. A ce propos, on pourrait se demander si les concepteurs n'ont pas été trop loin dans la simplicité. En effet, le placement des unités n'a aucune importance, et l'attaquant ne peut jamais prendre une unité précise comme cible. Si bien que les pertes sont attribuées par le joueur qui les subit et non par celui qui les inflige.

Une partie se déroule sur trois champs de bataille différents, le but étant d'en contrôler au moins deux. La première étape est la constitution des légions et leur affectation sur chacun des terrains, sans évidemment connaître le choix de l'adversaire. Il est par là suite possible de transférer des troupes d'un terrain à l'autre via la case réserve, et d'ajuster vos corps d'armée en fonction de ceux de l'adversaire.

L'objectif est d'atteindre la 8^e face du dé terrain, celle contenant une construction : temple, tour, cité ou

dolmen. La position du joueur — en d'autres termes la face du dé-terrain occupée — détermine le type d'actions auxquelles il peut prétendre. Un combat rapproché, par exemple, n'est possible au mieux qu'à partir de la 5^e face. Pour bien comprendre ce principe, il suffit d'imaginer que la première face du dé est la plus éloignée de la cible. Une phase de progression réussie autorise l'affichage de la face suivante et ainsi de suite.

La magie, ingrédient inévitable dans un jeu médiéval-fantastique, apporte le côté amusant. Elle est aussi facile à maîtriser. Le nombre de sorts est réduit, le type et la quantité sont choisis en fonction du nombre de points disponibles obtenus lors du jet de dés. Jeter un sort donne des bonus offensifs ou défensifs, permet de ressusciter les morts du cimetière ou de tenter d'invoquer les dragons, puissants alliés.

ADAPTATION MINIMUM

Le CD-ROM démarre sur une présentation vraiment superbe de l'histoire d'Esfaï, mais les autres graphismes du jeu sont très décevants, les sons et animations peu variés et répétitifs. Les différents écrans, menus et boutons sont en revanche clairs et opérationnels. Les concepteurs ont même prévu des bulles d'aides appréciables lors des premières parties. Dragon Dice se joue à deux, trois ou quatre joueurs et vous avez le choix entre la chaîne tournaante, le modem, internet ou le duel face à l'ordinateur. Classique. La constitution des légions est conviviale et l'on y découvre au passage que l'éditeur a prévu des modules d'extension : d'autres types de monstres sont en effet proposés en plus des dragons mais ils ne sont pas encore disponibles.

Dans une partie standard, il n'y a pas de restriction quant au nombre d'unités pouvant être utilisées, il est même possible de mélanger les races ce qui offre de multiples combinaisons. Inutile toutefois de créer une

armée gigantesque, au contraire, le challenge est plus intéressant si sa taille est volontairement réduite. Avec cinquante points, les possibilités sont déjà intéressantes et la partie ne durera pas trop longtemps (environ une heure). Par contre, l'option tournoi permet de fixer des limites au choix des joueurs : magie autorisée ou non, quotas en fonction des niveaux d'unité, etc.

Tout ce qui précède n'étant pas bien compliqué à gérer avec un jeu de plateau classique, on était en droit de s'attendre à quelque sophistication multimédia, histoire de bien différencier le CD-Rom de la version originale. Eh bien non, rien de tout cela.

L'écran stratégique, celui où tout se joue, concentre à lui seul les principales lacunes du jeu. Toutes les unités d'une même race sont identiques et leur arme est le seul élément permettant de les distinguer. Les personnages sont statiques, même s'ils exécutent quelques mouvements d'impatience lorsque vous tardez à jouer.

L'animation répétitive de la main qui jette les dés est à désactiver au plus vite : elle ralentit considérablement le jeu et ne sert à rien. L'écran n'affiche qu'un maximum de six dés et ne laisse pas le temps d'en analyser les résultats ! Autre point agaçant, l'affichage d'écrans inutiles comme celui qui sert à choisir les sorts et qui apparaît même si le résultat a déjà été attribué au point.

Si Dragon Dice reste divertissant, l'éditeur n'a pas suffisamment habillé le système de base. Un écran principal plus vivant, des animations fluides, d'avantage de recherche dans le design des décors et des personnages, peut-être un additif aux règles de base auraient pu faire de la version CD-Rom un peu plus qu'un simple jeu de dés assisté par ordinateur. Dommage !

DRAGON DICE

Qualités prise en main facile, système de jeu simple et divertissant qui offre de multiples combinaisons.

Défauts graphisme et animations pauvres, adaptation sans imagination.





DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON 5 000 CLIENTS DEJA SATISFAITS

NOUVEAU
IMPERIALISM
L'Empire des Carpes
499 Frs

IMPERIALISM VO

NOUVEAU
PANZER GENERAL II
499 Frs

PANZER GENERAL 2 VO

NOUVEAU
ACHTUNG SPITFIRE
HIT !!
499 Frs

ACHTUNG SPITFIRE

NOUVEAU
HISTORY OF THE WORLD VO
499 Frs

HISTORY OF THE WORLD VO

NOUVEAU
BATTLEGROUND 6 VO
499 Frs

BATTLEGROUND 6 VO

NOUVEAU
BATTLEGROUND 7 VO
499 Frs

BATTLEGROUND 7 VO

NOUVEAU
EMPEROR OF THE FADING SUNS VO
369 Frs

EMPEROR OF THE FADING SUNS VO

Battleground
1815
474 Frs
349 Frs

WATERLOO VF

PANZER GENERAL II
99 Frs

PANZER GENERAL 2 (ALLIED) VF

BATTLES
469 Frs

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER NF

NOUVEAU
PACIFIC GENERAL VO
499 Frs

PACIFIC GENERAL VO

NOUVEAU
FIGURINES PARK
249 Frs

FIGURINES PARK

NOUVEAU
ARDENNES OFFENSIVE VO
499 Frs

ARDENNES OFFENSIVE VO

IT'S WAR
249 Frs

MUZZLE VELOCITY VO

Un rayon spécialisé Wargames informatiques plus de 50 références vous attendent au 37 rue de Lappe 75011 Paris

CYBERVISION
N° Boutelle du Lundi au Samedi De 10h à 19h sans interruption

NOUVEAU
3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

ENFIN DISPONIBLE TOUTES LES DISQUETTES D'EXTENSION
NOVA STORM à 199 F
(STEEL PANTHERS, AGE OF RIFLES, ETC...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO - Encaissement à la livraison
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR
399 Frs

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

CE COFFRET CONTIENT :
- Harpoon 2
- V for Victory
- Ganghah Khan 2
- Remembrance of the 3 Kingdoms
- Operation Europe
- High Command
- Command HQ
- Panzer General
- Steel Panthers
- Tank! 1
- Clash of Steel
449 Frs

DEFINITIVE WARGAME COLL. 2

TWENTY WARGAMES CLASSIC
369 Frs

TWENTY WARGAMES CLASSIC

CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of Japan
- Warlord
- Carrier Strike
- War in Russia
- 20 wargames
au total !!!
379 Frs

CONTIENT 20 JEUX

Harpoon 97
449 Frs

Harpoon 97

Steel Panthers 2
349 Frs

Steel Panthers 2

S. P. 2 Extension
199 Frs

S. P. 2 Extension

Robert Lee Civil War
449 Frs

Robert Lee Civil War

Age of Rifles VO Extension
449 Frs

Age of Rifles VO Extension

Silent Hunter
449 Frs

Silent Hunter

Patrol Disk
199 Frs

Patrol Disk

V for Victory
379 Frs

V for Victory

Stalingrad
399 Frs

Stalingrad

Over the Top
449 Frs

Over the Top

One Combat Mac PC
399 Frs

One Combat Mac PC

Steel Panthers 2
399 Frs

Steel Panthers 2

1862
399 Frs

1862

Third Reich
479 Frs

Third Reich

Ardenne VF
399 Frs

Ardenne VF

Steel 1 Ext. N°2
199 Frs

Steel 1 Ext. N°2

Aide de Camp VF
499 Frs

Aide de Camp VF

P.E.O. II
379 Frs

P.E.O. II

Over the Top
449 Frs

Over the Top

Admiral Sea Battle VO
399 Frs

Admiral Sea Battle VO

Bon de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS**

NOM Prénom
Adresse
Code postal Ville
Je règle par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :
N° Date :

PRODUIT	PRIX

FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL 30 Frs
ENVOI CHRONOPOST (en 24h chez vous) 60 Frs
TOTAL

CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!



AGE OF RIFLES

ORIGINAL, doté d'un système de jeu passionnant et offrant la possibilité de créer de multiples scénarios, *Age of Rifles* est un jeu d'histoire sur informatique qui fait référence. Nous vous invitons à découvrir ici l'art de la guerre dans la seconde moitié du XIX^e siècle.

Par Arnaud BOUIS

Publié par SSI, *Ages of Rifles* est un jeu de combat tactique de Norm Koger simulant les batailles de

la période 1846-1905, à l'échelle bataillon-division. Eh oui, après l'épopée napoléonienne et avant le premier conflit mondial ! La période simulée, rarement favorisée par les jeux d'histoire habituels, est une originalité de ce jeu.

Et que de batailles oubliées dans cette période ! Le jeu contient 62 scénarios et huit campagnes (séries de scénarios), de la guerre de Crimée à la guerre russo-japonaise, en passant par des sujets aussi originaux que l'Unification italienne, 1870, les guerres mexicaino-américaines et les guerres indiennes ou zouloues. De plus, l'éditeur de scénario a permis à de nombreux fans de produire beaucoup de batailles supplémentaires (disponibles sur internet, voir encadré) et un CD d'extension est paru, ce qui fait plus de 100 scénarios disponibles.

De plus, oh surprise !, des scénarios napoléoniens, et même sur le XVIII^e siècle, ont été essayés avec ce jeu (voir le scénario sur Waterloo foumli dans *CyberStratégie* numéro 2), et cela marche remarquablement bien. Je dirais même que je me suis rarement autant amusé que lorsque j'ai joué des batailles napoléoniennes avec *Ages of Rifles*, qui n'est pourtant pas fait pour simuler cette période. Des scénarios comme Ligny, Quatre-Bras, Wagram et Aspern-Essling peuvent ainsi être trouvés sur internet (NDLR :

Crdessus.

Spichern 1870, les Prussiens viennent de prendre d'assaut le village de Stirling Wendel. La ligne française, en bas à gauche, recule et tient le coup, sur une double ligne.

plusieurs lecteurs nous ont d'ailleurs fait parvenir des scénarios sur cette période, nous les publierons au fur et à mesure).

Une autre qualité du jeu est le soutien que lui a apporté son auteur. Contenant déjà peu de bugs au départ, le jeu est rendu absolument propre par l'application du patch 1.4 (aucun bug n'a été décelé dans cette version, à ma connaissance) et lui ajoute un générateur de scénarios aléatoires de bonne qualité. Un grand coup de chapeau donc à Norm Koger, dont le support « après-vente » apporté à ses jeux devrait être un exemple pour beaucoup d'auteurs et éditeurs...

Sur le plan négatif, on peut reprocher au jeu de présenter un certain nombre de scénarios complètement déséquilibrés et donc insuffisamment testés (Ulundi et Podol sont deux exemples). Avec la hâte des éditeurs de sortir leurs jeux, cela est hélas trop fréquent. De plus, les graphismes et les sons d'*Age of Rifles* souffrent de la comparaison avec *Civil War General*, par exemple, et auraient pu être de



L'art de la guerre au XIX^e siècle

EFFET DES FORMATIONS SUR LE COMBAT

Formation tactique

En désordre
Colonne de marche
Colonne d'attaque
Ligne soutenue
Ligne
Défensive
Carre

Efficacité du feu

Faible
Très faible
Faible
Moyenne
Excellente
Excellente
Moyenne

Efficacité en mêlée

Faible
Très faible
Bonne
Moyenne
Faible
Excellente
Excellente

Mobilité

Bonne
Excellente
Moyenne
Moyenne
Faible
Nulle
Faible



bien meilleure qualité. Enfin, le jeu ne permet pas de simuler des fortifications importantes (seules les redoutes existent), ce qui est un peu dommage, car on aimerait tant simuler l'attaque du Malakoff ou de fort Wagner...

LE SYSTEME DE JEU

Le système de jeu apporte le réalisme de la simulation informatique, tout en retenant une bonne facilité d'utilisation. Il suffit de « tirer » une unité vers son hex. de destination pour la voir se déplacer. Le jeu vous permet de gérer à votre gré la cadence de mouvement de vos unités, sachant que l'utilisation

de tous les points de mouvement génère une fatigue maximale.

Le tir s'effectue en cliquant sur l'hex. visée. Les unités dans l'hex. subissent alors des pertes, exprimées en nombre d'hommes (et de canons pour l'artillerie) hors de combat, en prisonniers, et en un nombre additionnel de trainards, qui seront lentement et automatiquement récupérés par les unités au fil des tours. Des tirs de réaction s'effectuent également pendant le mouvement ennemi, surtout lorsque l'ennemi entre dans une case adjacente à laquelle votre unité fait face. Ce tir défensif est souvent dévastateur. L'interface permet par ailleurs de donner des consignes de réaction aux unités.

Chaque unité possède des munitions limitées

comptées en « unités de feu » (cartouches par homme). Certaines unités ne transportent souvent qu'une unité de feu et sa gestion se révèle cruciale.

Chaque unité est également dotée d'un ou deux types d'armes, dont les caractéristiques sont personnalisées : puissance de feu en fonction de la distance, puissance contre les fortifications pour les canons, nombre des servants, avantages en corps à corps (lances, sabres) ou au tir couché. Au total, 104 types d'armes existent dans le jeu, et huit types de navires de guerre, pour y ajouter une dimension navale.

Le jeu se joue naturellement en mode « aveugle », c'est-à-dire que les unités ennemies hors de la ligne de vue sont invisibles.

Chaque unité est caractérisée par des scores d'entraînement, moral, expérience, vitalité, niveau d'efficacité et cohésion. Si les trois premières sont évidentes, les trois dernières le sont moins. La vitalité représente la « fraîcheur » et se récupère en se reposant ; le niveau d'efficacité est une moyenne de tous ces facteurs et est utilisée pour passer certains tests. Enfin, la cohésion n'est pas documentée dans le manuel car elle est un ajout tardif au jeu, mais Norm Koger a bien voulu nous fournir une définition : « La cohésion représente le niveau de communication et de renseignement interne d'une unité ». Son effet sur le jeu n'est pas clair, mais nous nous hasarderons à penser qu'une unité à faible cohésion a bien des chances de ne pas être commandée, et donc de peu bouger.

Chaque unité se bat en formation : colonne, ligne, ligne soutenue, colonne, marche, défensive, en carré, désorganisée ou enterrée. La formation influence grandement le tir et le mouvement.

Dernier point, les chefs, attachés aux unités, sont également individualisés et possèdent des scores de compétence, bravoure et charisme. Ne pas être dans le rayon de commandement d'un chef peut réduire



A la bataille de Sadowa, en 1866, la 1^{re} armée prussienne de von Manstein (en haut) va donner l'assaut au village de Masadow. L'artillerie engage l'adversaire en tir direct alors que les brigades d'infanterie sont en ligne et les réserves mobiles en colonne de marche.



Confédérés et « Yankees » se disputent la ville de Fredericksburg.

sévérement la capacité de mouvement d'une unité.

Un scénario se gagne en accumulant plus de points de victoire que le camp adverse ; entrent en ligne de compte les pertes et les objectifs (drapeaux de victoire), dont la valeur est variable.

L'intelligence artificielle est bonne pour un jeu sur ordinateur. Elle gère bien les formations. Par contre, comme à l'habitude, elle ne peut rivaliser avec un esprit humain en ce qui concerne la manœuvre : souvent trop audacieuse dans l'attaque (ce qui peut néanmoins déstabiliser un débutant), elle tiendra généralement ses positions jusqu'à la mort en défense, alors que parfois céder lentement du terrain s'avérerait plus sage. Heureusement, cinq niveaux de difficulté permettent de régler la difficulté à souhait.

Autre bon point, la plupart des scénarios se jouent en 8 à 20 tours, ce qui en fait un jeu relativement rapide. On peut jouer un scénario de huit tours en deux heures.

À l'usage, *Age of Rifles* se révèle comme un jeu complet et bien fait au niveau de l'interface, et offrant une foule d'options (jeu par e-mail avec mot de passe...) et des possibilités de scénarios infinies.

Enfin, le jeu peut sembler au départ déconcertant car toute attaque est tellement sanglante qu'elle génère un sentiment de désespoir. Attaquer en prenant des centaines de pertes pendant les tirs ennemis donne vite le sentiment que l'on se fait massacrer quoi que l'on fasse. En réalité, l'époque est hélas à la boucherie et de nombreux scénarios, comme ceux de la guerre russo-japonaise, exigent du joueur de savoir accepter des pertes pour conquérir l'objectif.

Le jeu repose sur les trois armes existant à l'époque :

infanterie, cavalerie et artillerie. Ce sont leurs tactiques qui décident de l'issue de la bataille, et c'est sur ces points que nous allons nous attarder.

LES TACTIQUES DE COMBAT

Le manœuvrer d'une unité commence par un examen de son état. On est facilement submergé par une foule d'informations, mais une petite vérification rapide et efficace est possible en regardant les données suivantes :

– le petit voyant au centre de la barre d'information de l'unité indique la **vitalité**. Si celui-ci est rouge ou orange, l'unité ne vaut plus rien, retirez-la du front d'urgence pour la reposer.

– les **munitions** sont indiquées par le petit symbole en forme de balle en haut de l'écran. Si l'unité n'a plus de munitions, retirez-la de front ou elle se fera massacrer.

– la **puissance de feu** et la **puissance de mêlée**. Il est vivement conseillé de régler la barre d'informations sous la forme (Tir) (Mêlée). Une unité qui reste au contact d'une unité ennemie ayant un facteur de mêlée beaucoup plus élevé court au suicide, à moins d'être à peu près sûre de pouvoir la mettre en déroute immédiatement par des tirs.

– la **formation**. Une unité en colonne (de marche ou d'attaque) court également au suicide si elle reste dans la ligne de tir ennemie à la fin de son tour.

Si une unité est fatiguée, retirez-la du front, et ne la bougez plus. Dans quelques tours, elle sera de nouveau utilisable.

• Les armes

Il convient, au début d'une bataille, de regarder attentivement l'arme dont est équipée votre infanterie. Fusil à longue portée ? Mouquet portant à une case ? Puis de regarder l'arme de l'infanterie adverse. Par exemple, prenons la bataille de Sadowa, entre les Prussiens et les Autrichiens en 1866. L'infanterie prussienne est équipée de fusils à percussion à un coup et sa cavalerie de carabines à percussion à un coup. L'infanterie autrichienne est elle équipée de fusil long à un coup.

Le tableau suivant permet de comparer les valeurs de ces armes.

Puissance de feu	Portée 1	Portée 2	Portée 3
Fusil à percussion	9	3	3
Carabine	9	1	1
Fusil long	3	1	—


Avec sa puissance de feu largement supérieure à un ou deux hex, le joueur prussien aura avantage à positionner son infanterie à deux hex, ou adjacente à l'ennemi. La cavalerie prussienne — démontée — ne devra pas échanger le feu à deux cases, mais venir adjacente. L'infanterie autrichienne n'a d'espoir d'infliger des pertes qu'en tir défensif à bout portant, et devra tenter refuser tout échange de feu au-delà.

Des enseignements tout aussi importants peuvent être déduits de l'examen des artileries. Par exemple, pour les Prussiens :

Canon de 12 à chargement par la bouche :


- Puissance de feu à portée 1 : 320
- Puissance de feu à portée 2 : 133
- Puissance de feu à portée 3 : 106
- Puissance de feu à portée 4 : 80

On engagera l'artillerie de 12 livres prussienne à trois hex, de la ligne autrichienne : leurs fusils ne portent qu'à deux hex. Ou si l'on veut des résultats plus rapides, on prendra quelques risques et l'on viendra à deux hex. Dans tous les cas, venir adjacent invite au massacre et venir à quatre hex, est un gâchis de puissance de feu.



QUELQUES BONNES ADRESSES SUR INTERNET

- Pour trouver des scénarios, les excellentes archives de Todd Klemme :
<http://csinfo.uccs.indiana.edu/~dklemme/tfiles.htm>
- Des patches, des scénarios, etc. :
www.wargamer.com/sornheim.htm
- Un site entièrement consacré à Age of Rifles :
www.milink.net/~millo/aoe/
- Pour se trouver des adversaires en PBEM :
www.leadeaters.com
- Pour récupérer le dernier patch (1.4) :
www.melonline.com
- Pour découvrir le site de Norm Koger :
www.cmr.com/users/nkoger



En général, la pire tactique d'attaque à Age of Rifles consiste à venir adjacent à l'adversaire en colonne dans un de ses trois hex. de front. Ceci déclencherait son tir de réaction, généralement le meilleur moyen de subir des pertes énormes pour un gain nul, car votre unité partirait généralement en déroute (ou, pire, sera clouée au sol [pinned], ne pouvant conclure par une mêlée car ne pouvant plus bouger, et subissant un autre tir ennemi adjacent le prochain tour !).

Les seuls cas où une attaque frontale en colonne peuvent être conseillés sont :

- une unité ennemie à l'évidence à cours de munitions ;
- une puissance de feu ennemie faible (3 ou moins) à un hex. et un attaquant au moral excellent, en espérant ne pas être démoralisé par le tir défensif pour conclure par une mêlée ou un tir...

Face à un adversaire ne possédant qu'une puissance de feu modeste, une tactique d'attaque frontale non désastreuse est praticable. Elle consiste à amener deux ou trois unités en ligne adjacentes à l'unité ennemie, dans des hex. différents. La ligne réduit sérieusement les pertes. Submerger l'unité ennemie (en prenant bien soin de ne pas entasser plus d'une unité attaquante par hexagone) permet d'avoir une bonne chance d'épuiser ses munitions. Si l'un des attaquants survit au feu défensif, il se vengera par une superbe salve de fusils sur le défenseur. Une fois adjacent, déclencher une mêlée en formation de ligne est généralement peu efficace.

Dans les scénarios utilisant des mousquets et où le feu est peu meurtrier, une approche en colonne d'attaque suivie d'une mêlée peut être très efficace.

Face à de l'artillerie, toute attaque frontale est généralement suicidaire : la puissance de feu est énorme, mais surtout ses munitions sont très nombreuses. Inutile donc d'essayer d'épuiser ses tirs défensifs par une attaque de masse. Cela se traduit généralement par un bain de sang, même en ligne.

EMPILEMENT, FORMATION ET TIRAILLEURS

● Les problèmes d'empilement

Il convient, face au feu, de ne jamais empiler deux unités nombreuses. Il y a deux raisons à cela :

- un tir ennemi affecte toutes les unités dans un hexagone. Cela revient donc à doubler la puissance de feu ennemie ;

- la puissance de feu des unités dans un hexagone est limitée par leur « front », c'est-à-dire l'espace qu'ils ont pour se déployer dans l'hex. Inutile de déployer 4 000 hommes dans un hex. de 400 mètres de front, car seulement 1 000 hommes pourront tirer.

Norm Koger a fourni sur internet les informations suivantes, sur le nombre d'hommes de front de formation (FF) selon la formation

Formation	FF
Défensive	# d'hommes disponibles
Ligne	# d'hommes disponibles
Ligne soutenue	# d'hommes disponibles/2
Colonne d'attaque	# d'hommes disponibles/4
Carré	# d'hommes disponibles/2
Autre	# d'hommes disponibles/8
Tirailleurs	Front de tirailleurs

Front de parade (Fp) et Front de tirailleurs
(Ft) variant suivant l'échelle du scénario :

Echelle	Fp	Ft
---------	----	----



100 m	250 h.	100 hommes
200 m	500 h.	200 hommes
400 m	1000 h.	400 hommes

Le front de parade est le nombre maximum d'hommes qui peuvent tirer dans une direction donnée. Le front de tirailleurs est l'équivalent, pour une unité ayant déployé ses tirailleurs. Le nombre d'hommes pouvant tirer est le minimum du front de formation et du front de tirailleurs.

Ainsi, à l'échelle 1 hex. = 400 m, 2 000 hommes en ligne ont un front de formation de 2 000/4 = 500, et encore un front de parade de 1 000. Seuls 500 hommes tireront.

Autre exemple, cette même unité en colonne d'attaque a un front de formation de 2 000/4 = 500, et encore un front de parade de 1 000. Seuls 500 hommes tireront.

Quelle que soit sa formation, si cette même unité déploie ses tirailleurs, son front de tirailleurs est de 400 hommes, donc 400 hommes tireront.

Notons que ce front de parade/tirailleurs est divisé par deux si deux unités sont dans la case. Ainsi, empiler augmentera vos pertes, mais pas votre puissance de feu, à moins que vos unités soient suffisamment petites pour ne pas « remplir » chacune plus de la moitié du front.

De même, il est avantageux d'empiler une unité d'artillerie avec une petite unité d'infanterie, ou même deux petites unités d'infanterie, mais certainement pas une grosse unité avec une autre.

Dans le doute et si vous n'aimez pas les calculs, n'empilez pas !

● L'emploi des tirailleurs

Un mot important sur les tirailleurs. Quand faut-il les déployer ? La réponse expose un petit calcul.

Les tirailleurs deviennent par entre un et deux tiers les pertes subies par des tirs de fusils (mais pas par des canons), mais comme on peut le voir sur la table précédente, ils divisent par 2.5 le nombre de vos hommes qui peuvent tirer (le front de tirailleurs est largement inférieur au front de parade), donc votre puissance de feu.

En ligne, les tirailleurs sont rentables si le nombre d'hommes dans la case n'est pas largement supérieur au front de déploiement des tirailleurs (Ft), c'est-à-dire si votre unité est petite.

Illustrons ceci par un exemple à l'échelle 400 m :

une unité de 400 hommes en ligne et en tirailleurs tirera avec tous ses fusils, et bénéficiera de 66 % de protection. Sans les tirailleurs, la protection de 66 % disparaît.

Par contre, si l'unité a 2 000 hommes, en ligne avec tirailleurs, seuls 400 hommes tireront, et la protection sera faible (environ 33 %), alors que sans tirailleurs, 1 000 hommes pourraient tirer, sans protection. Ici, il ne faut surtout pas déployer les tirailleurs !

Vous remarquerez que les unités de chasseurs/fûs contiennent peu d'hommes : elles sont faites pour le déploiement en tirailleurs.

Dans d'autres formations que la ligne, il conviendrait de presque toujours déployer les tirailleurs, car le front de tirailleurs est presque toujours supérieur au nombre d'hommes déployables de toutes façons.

Face à de l'artillerie, les tirailleurs sont inutiles et même nuisibles : ils ne protègent aucunement et peuvent réduire votre puissance de feu. On notera qu'une unité adjacente à l'ennemi se comporte toujours comme si elle n'avait pas de tirailleurs : ils réintègrent automatiquement leur formation.

● La puissance de feu

La formule de feu est :

Force de feu = minimum de (Fp or Ft)

x capacité générale x modificateurs spéciaux x puissance de feu de l'arme à la portée du tir / servants nécessaires pour utiliser l'arme.

La formation affecte la vulnérabilité au feu, tous les multiplicateurs étant détaillés dans le tableau ci-contre (merci encore à l'auteur qui a fourni ces informations).

LA MÊLEE

La mêlée est déclenchée en bougeant une unité dans une case occupée par l'ennemi. Elle peut être extrêmement sanglante, ou pas du tout. En effet, chaque unité passe un test de moral, et si l'une d'elle le rate, elle évacue la case, à peu de frais. Néanmoins, elle finit désorganisée, ce qui lui coûtera très cher si l'adversaire peut déclencher une mêlée subséquente.

Il est donc très important, lorsque l'on attaque un ennemi frais en mêlée, de posséder d'autres unités à portée, et n'ayant pas encore bougé ni tiré. Si la mêlée échoue, l'unité ennemie sera beaucoup plus

MULTIPLICATEURS DE PUISSANCE DE FEU EN FONCTION DE LA CIBLE



Formation défensive (ou artillerie détachée)

Tranchée, troue enfoncée, ville, enceinte fortifiée ou redoute	0.15
Village	0.25

AUTRES FORMATIONS

● Si retranchant ou désorganisé

Tir d'artillerie	1.20
Tir d'armes légères	1.00
Colonne de marche (front)	0.10
Col. de marche (arrière, ennemi)	0.88

● Colonne d'attaque

Tir d'artillerie (front)	2.10
Tir d'armes légères (front)	1.20
Tir d'artillerie (arrière)	3.16
Tir d'armes légères (arrière)	1.60
Tir d'artillerie (côté)	2.62
Tir d'armes légères (côté)	1.50

● Ligne soutenue

Tir d'artillerie (côté)	1.50
Tir d'armes légères (front)	0.91
Tir d'artillerie (arrière)	2.27
Tir d'armes légères (arrière)	1.20
Tir d'artillerie (côté)	1.48
Tir d'armes légères (côté)	1.60

● Ligne défilée (soutenue ou défilée)

Personnel (front)	0.61
Colonnes (arrière)	0.40
Personnel (côté)	0.90
Colonnes (côté)	1.20
Personnel (arrière)	0.75

Grosse unité (arrière)	1.00
Une « petite unité » est une unité qui n'a pas plus de 500 (échelle 100 m), 1 000 (échelle 200 m) ou 2 000 (échelle 400 m) hommes.	

● Carré

Tir d'artillerie	2.40
Tir d'armes d'infanterie	1.40

MODIFICATEURS POUR LES UNITÉS QUI NE SONT PAS EN FORMATION DÉFENSIVE

Pont	2.00
Arrière	3.00
Côte (côté plus élevé)	0.97
Côte (côté plus bas)	0.90
Ville, montagne fortifiée, redoute	0.70
Village, redoute, troue fortifiée	0.80
Arrière (côté plus bas)	0.90

● Retranchements, parapets

Front	0.88
Arrière (côté plus bas)	1.20
Parapets à 240°	0.80

● Tranchées défilées

Tir d'artillerie	1.00
Tir d'armes légères	0.23444

(Dépend de la proportion des tranchées qui sont en position, 0.23444 signifie : tous les tranchées sont à 100% en position)

Tous les modificateurs situés sur des lignes séparées sont cumulatifs.

vulnérable à une seconde mêlée, car si vous observez la barre de valeur, vous verrez le facteur de mêlée ennemi considérablement abaissé : la mêlée fatigue beaucoup, et il est rare de voir une unité résister à deux assauts.

Force de mêlée = minimum de (front de parade ou troupes disponibles) x niveau d'efficacité x modificateur de formation x modificateurs spéciaux

Le modificateur de formation varie entre 1 (formation défensive) et 0.2 (colonne de marche).

Les modificateurs spéciaux incluent des facteurs comme le fait d'être monté, le terrain, etc.

Plus important, si l'attaque réussit et que l'ennemi est éjecté en déroute hors de l'hex., avoir une unité fraîche en réserve permet de lui causer des pertes terribles : l'ennemi désorganisé ne peut plus effectuer de tirs défensifs. Une attaque subséquente par le feu ou de mêlée est pour elle synonyme d'anéantissement. Donc, premier principe de la mêlée : une première mêlée désorganise, une attaque subséquente tue !

La mêlée recèle toutefois un piège : une fois l'ennemi éjecté de son hex., l'avance de l'unité attaquant est automatique. Ce faisant, elle risque de pénétrer dans un hex. de front d'une autre unité ennemie, et peut être anéantie par un tir à bout portant !

Nous en arrivons donc au second principe de la mêlée : ne jamais attaquer une case située dans le

front d'une autre unité ennemie. Ceci est un piège dans lequel on tombe très couramment, à moins d'y faire bien attention pendant les combats.

Le moment le plus propice pour déclencher une mêlée est lorsque l'on se trouve adjacent à l'ennemi au début de son tour. On a alors le choix délicat entre dévaster l'ennemi par un tir à bout portant, ou déclencher une mêlée sans subir de tir défensif préalable (car on est déjà adjacent). Ce choix n'est pas évident. Il convient de regarder sa puissance de mêlée et celle de l'ennemi (toujours sur la barre d'informations), ainsi que les deux principes ci-dessus. Si l'on dispose d'une supériorité écrasante, la mêlée peut être efficace. Sinon, un tir est presque toujours préférable, et dans le doute, on choisira le tir.

Le cas sans équivoque où la mêlée est préférable au tir est celui d'un adversaire désorganisé. Une mêlée désintègre souvent l'unité.

L'ordinateur, fidèle à son esprit offensif, choisit lui le plus souvent la mêlée, ignorant généralement le second principe, ce qui permet de lui préparer d'habiles pièges (voir plus loin).

● L'attaque de flanc

La tactique reine dans Age of Rifles consiste, à l'instar des batailles antiques, à prendre l'ennemi de flanc.

Une note importante à ce sujet : le jeu comporte une option très importante, nommée « permettre

le tir frénétique » (réglée uniquement au lancement d'un scénario, dans le menu d'options). Le tir frénétique est le tir de réaction adjacent. Si cette option est activée, les tirs de réaction seront effectués également sur les cases de flanc d'un défenseur. Ceci détruit une partie du chameau tactique du jeu en décourageant les attaques de flanc, et l'attaque tout court. Nous conseillons vivement de ne pas l'activer, ce qui signifie que le tir défensif n'est déclenché que dans les cas de front.

Ceci étant dit, infanterie et cavalerie doivent tout faire pour parvenir adjacent à une unité sur son flanc ou son arrière. Une unité qui vient adjacent à l'ennemi doit garder suffisamment de points de mouvement pour déclencher un tir ou une mêlée immédiatement (ce principe est d'ailleurs tout aussi valable pour l'attaque frontale). Venir adjacent sans avoir ces points de mouvement est un mouvement désastreux, car pendant son tour l'ennemi tournera et anéantira votre unité par un tir.

Pour posséder ces points de mouvements, l'une des meilleures tactiques consiste à garder des unités en colonne de marche juste derrière le front. C'est ici que le concept de « réserve » apparaît.

● Les réserves

Age of Rifles est un des rares jeux qui donnent un rôle crucial aux réserves. En attaque, la réserve est idéalement une unité commençant en colonne de marche juste hors de vue de l'ennemi (typiquement derrière vos unités de front, puisque les unités bloquent la ligne de tir). Elle se déplace très vite, arrive adjacente sur le flanc d'une unité ennemie, se déploie immédiatement en ligne ou en colonne d'attaque, et anéantit l'unité ennemie par un tir ou une mêlée. Nous avons vu plus haut comment une réserve permet de conclure une mêlée réussie par l'anéantissement de l'adversaire en déroute. Une unité en réserve, très mobile, permet également de prendre l'ennemi de flanc beaucoup plus facilement.

Autre rôle de la réserve, l'exploitation. Votre attaque met en déroute une partie de la ligne ennemie, créant un trou. Derrière, le village à prendre. L'unité de réserve se rue à travers la brèche et capture une case vide du village, passe en formation défensive, et amène l'effondrement de la ligne ennemie.

En attaque, un déploiement optimal consiste garder environ 25 % de l'effectif total d'infanterie en réserve, en colonne de marche. Ces unités sont juste derrière les autres unités, qui sont typiquement en ligne et tirent sur l'adversaire. Dans tous les cas, il convient de ne jamais exposer ces unités au tir ennemi lorsqu'elles sont en colonne de marche, car elles sont particulièrement vulnérables.

Enfin, il convient de renouveler ces réserves. Il est facile d'engager ses réserves pour avoir toujours plus d'unités au feu, mais il faut aussi veiller à garder une réserve pour le tour suivant, en « sortant du feu » une unité en ligne si nécessaire et en la mettant en colonne de marche.

En défense, la réserve est, de façon plus utile, constituée d'unités en ligne. Ces unités sont situées derrière les unités de front, de préférence là où l'ennemi a une chance de gagner une mêlée.

Supposons par exemple que vous ayez une unité faible adjacente à l'ennemi, et une autre unité disponible. Un choix tentant consiste à amener cette réserve au front, adjacente, afin de lutter à armes égales. Malheureusement, votre unité subira un tir défensif, et au tour suivant, l'ennemi se retrouvera adjacent à une unité désorganisée en plus de la première unité faible.

L'autre solution consiste à constituer un « double front » en gardant l'unité de réserve cachée, en ligne, derrière l'unité de front. L'ennemi fera sans doute fuir cette dernière en mêlée, mais en prenant sa place, il subira un tir défensif dévastateur à bout portant.



Les fusils prussiens

Avant la parution du jeu, SSI a remplacé les fusils prussiens (en 1866 comme en 1870), à l'origine des « carabines à percussion », par des « fusils à percussion » (selon la dénomination du jeu). Ce changement, quelles qu'en soient les motivations, est une erreur de simulation historique. L'auteur d'histoire pourra donc remettre les fusils d'origine pour jouer les scénarios de 1870 avec la supériorité réelle du fusil français Chassepot.

Vue de la culasse du fusil bavarois, du système Werder (1870)



Le principe du « double front » ou réserve en ligne permet de gagner nombre de batailles face à l'intelligence artificielle, qui se jette avec acharnement dans des corps à corps. Autre intérêt majeur du double front, il permet de reculer à travers la seconde ligne les unités de l'avant qui ont épuisé leurs munitions, ce qui est une nécessité vitale, notamment si vous jouez les Français à Spicheren.

LA CAVALERIE

La cavalerie, avec ses 25 points de mouvement, est une merveilleuse force de réserve (pour masser toute unité ennemie en déroute) et d'éclairage. Devant la force principale, elle repère l'ennemi. Ce faisant, elle risque bien sur de tomber dans une embuscade. Comment l'éviter ?

Un principe d'éclairage efficace consiste à ne jamais bouger adjacent à une case non repérée auparavant. En effet, l'ordinateur règle toujours son tir de réaction à un hex. En pratique, ceci consiste à utiliser souvent la fonction « montrer la ligne de vue » du jeu (personnellement je la configure comme étant déclenchée par un cliquage du bouton droit de la souris, ce qui facilite les choses). La cavalerie s'évertue à entrer dans des cases d'où elle aperçoit à au moins deux hex, de distance chaque hex, suivant sa progression. Elle repère ainsi les unités ennemies sans subir aucun tir, car l'ordinateur a l'habitude de régler ses tirs défensifs à une case de portée (option « conserver son tir »).

Ceci ne permet pas de reconnaître les hex, complètement encerclés par des bois ou du terrain blo-

Crédit :

Le superbe éditeur d'unité d'Age of Rifles.

quant la ligne de vue, ce risque sera pris de préférence par de l'infanterie en ligne.

À l'issue d'une reconnaissance, il convient également de ne jamais finir son mouvement à portée de fusils ou canons ennemis : les cavaliers sont plus vulnérables que les fantassins.

La cavalerie peut également être placée cachée, en embuscade. Elle chargera automatiquement tout ennemi passant adjacent. On peut la placer derrière une ligne menacée, car cachée derrière l'infanterie, elle ne sera pas visible. Ceci est parfois fructueux, mais rarement, car gare aux conséquences de la charge si elle se termine adjacente à des fusils ennemis. L'âge des charges héroïques est fini, et de la cavalerie subissant un tir puissant est généralement déconseillé.

En combat, la cavalerie est beaucoup plus utile démontée comme infanterie légère qu'à cheval. Avec ses carabines inférieures, elle est paralysée dans les combats à courte portée (bois, villages). Le joueur qui dispose de 5 000 fantassins supplémentaires parce que, contrairement à son adversaire, ne les a pas gâchés dans des charges futiles, prend un avantage certain.

EFFET DU TERRAIN ET DES FORMATIONS SUR LE MOUVEMENT

MOUVEMENT DE ROUTE

Les coûts de la route remplacent ceux du terrain. Les unités doivent être en désordre ou en colonne de marche, et le mouvement doit aller de la route vers la route. Les abatis empêchent le mouvement de route.

Colonne de marche
En désordre

1

EFFETS DU TERRAIN SUR LES MÊLÉS

Le terrain n'a aucun effet direct sur le combat de mêlée.



EFFETS DU TERRAIN

MODIFICATEUR DE MOUVEMENT SUR ROUTE

Autre unité dans l'hex +1
Terrain détrempe (route) +1
Terrain détrempe 0

Unité démontée subissant un tir à couvert +1

MOUVEMENT HORS-ROUTE

Coût standard (selon formation) 1
Colonne de marche 2
En désordre 2
Colonne d'attaque 2
Ligne soutenue 3
Ligne 3
En carré 5

MODIFICATEUR DE MOUVEMENT HORS-ROUTE

Ville ou village : utilise le coût standard sans les modificateurs suivants.

Terrain détrempe ou forte pluie +1
Unité démontée subissant un tir à couvert ou en tirailleur +1
Nuit +1
Possédant un équipement lourd +1
Marais +2
Abatis +1
Hex, en feu Impassable
Barrière, mur ou tranchée (unité monté) 1/3
Barrière, mur ou tranchée (unité à pied) +1

Avec armes d'équipage

Escarpement (sans élévation) +1
Escarpement Pas d'effet
(avec changement d'élévation) Interdit

Pont +2
Gué ou fossé (sans équipement lourd) +2
Gué ou fossé (avec équipement lourd) Interdit
Cours d'eau non guable Interdit

Bois +1

Abatis, redoute, enceinte fortifiée (unité monté) +2

Abatis, redoute, enceinte fortifiée (unité à pied) +1

Rocher, boue, sable, champs (unité monté) +2

Rocher, boue, sable, champs (unité à pied) +1

Changement d'élévation (unité monté) +2

Changement d'élévation (unité à pied) +1

Note : « équipement lourd » est une caractéristique de certaines pièces avec servants (voir base de données des équipements).

Tous les modificateurs situés sur des lignes séparées sont cumulatifs.

MOUVEMENT DES UNITÉS NAVALES

Rivière ou lac (eau profonde) 1

Rivière ou lac 2

(petits navires, eau peu profonde peuvent s'échouer)

Note : un hex, de rivière ou de lac qui présente la moindre partie de terre est considéré comme eau peu profonde.

L'ARTILLERIE

L'artillerie, généralement à cheval, ne possède que peu de points de mouvement (dix généralement), et encore moins (un ou deux) lorsqu'elle est dételée. Ceci signifie que son mouvement est lent, et qu'elle arrive généralement après l'infanterie.

Une fois dételée, elle doit choisir entre tirer ou bouger d'une seule case.

Quelques points importants pour son maniement :

- l'artillerie ne peut s'atteler/dételer que si son mouvement est « vert » (non fatigué). Ainsi, si vous amenez de l'artillerie attelée (à cheval) à portée de l'ennemi et que le drapeau de mouvement est jaune ou rouge, elle ne pourra se mettre en batterie immédiatement et elle risque de subir de lourdes pertes car l'artillerie à cheval est très vulnérable.

- l'artillerie ne peut pas tirer après avoir bougé, même d'un hex.

L'artillerie est une arme défensive redoutable. Elle ne peut pas tirer en tir indirect, et doit se situer au centre de la défense. Son grand avantage consiste en ses munitions presque inépuisables, et donc en ses multiples tirs défensifs. A une ou deux cases, sa puissance de feu est dévastatrice. En défense, n'hésitez donc pas à la placer en première ligne. Si l'ennemi ne parvient pas à la prendre de flanc, il se brisera généralement sur elle, dans des assauts furiés. Vous la perdrez parfois en mêlée, où elle est vulnérable, mais le jeu en vaut souvent la chandelle.

En attaque, placez la juste au-delà de la portée des fusils ennemis.

Ses cibles de choix sont les villages et abris (où elle est beaucoup plus efficace que les fusils), et les unités ennemies qui ne sont pas en ligne. Comme pour tout tir, plus la cible est « grosse » (en nombre d'hommes), plus elle subira de pertes. Pour choisir une bonne cible, l'examen de la puissance de feu ou de mêlée de l'ennemi vous donnera une bonne indication. Une case possédant deux unités ennemies emplies est aussi une cible de choix (pour voir les unités emplies, cliquez sur le bouton « changer la superposition »). Inutile de gâcher vos coups sur une unité en ruine contenant 30 hommes !

Ci-dessous.

Les guerres coloniales anglaises forment un sujet presque inépuisable de batailles originales (ci, une bataille contre les Sildes en 1848).



Ci-dessus.

Situé à la bataille de Louisbourg en 1758, cet exemple de scénario sur le XVIII^e montre la primauté du choc : formations en colonne d'assaut, tant chez l'attaquant que chez le défenseur. Les volontaires de Saint-Julien ont grand peine à repousser les « tuniques rouges » anglaises.

Affaiblissez l'ennemi jusqu'à ce que sa puissance de feu tombe dans une proportion suffisante. Puis lancez un assaut d'infanterie. En effet, les unités bloquant les lignes de vue, lancer un assaut d'infanterie en bombardant simultanément avec l'artillerie ne peut être espéré. L'artillerie ne peut pas « soutenir depuis l'arrière ». Elle doit toujours être en première ligne. Il est commun de mal placer son artillerie à AoR lorsque l'on débute et que l'on est habitué aux jeux permettant les tirs indirects.

Il convient de détruire l'artillerie ennemie dès que possible, soit la chargeant de flanc ou lorsqu'elle est

à cheval, soit en concentrant toute votre artillerie contre elle. L'artillerie est une arme puissante et prioritaire. Ne tentez pas l'assaut frontal contre de l'artillerie en espérant la submerger, cela appartient à l'ère napoléonienne (et encore...).

LE COMMANDEMENT, LE RAVITAILLEMENT

Chaque « formation » (corps d'armée ou division, suivant les cas) possède quelques chefs, qui sont visibles par un petit drapeau sur l'unité où ils se trouvent. Le rayon de commandement est de cinq hexagones pour le chef de la formation, et de trois pour ses subordonnés (important : la fonction « **montrer le rayon de commandement** » présente un rayon bien plus grand, c'est une erreur). Il convient de s'assurer qu'aucune unité n'est au-delà de ce rayon, sinon elle risque fort de n'avoir qu'un point de mouvement au tour suivant. Si l'unité est vraiment très loin, il est conseillé de détacher un chef d'une unité (une petite escorte se formera alors automatiquement) et de l'envoyer « reprendre en main » l'unité isolée.

Enfin, comme dans tout bon jeu d'histoire, couvrir le chemin entre les unités ennemies et leurs hex. de ravitaillement les privera de leur approvisionnement en munitions, ce qui, au bout de quelques tours, peut les mener au désastre. Cependant, étant donnée la courte durée de nombreux scénarios, cette stratégie est rarement très payante.

En conclusion, une bonne compréhension des avantages des formations, des tirailleurs et de la gestion des troupes permet de limiter les pertes et de vaincre l'ordinateur. On peut causer plus de pertes au défenseur que l'on n'en prend en attaquant, même en cette époque « décourageante » pour ceux qui aiment l'offensive. Notons encore que les tactiques conseillées plus haut ne sont vraiment valables que pour la période simulée par le jeu : 1846-1905. Dans les scénarios « fait maison » du XVIII^e et du début du XIX^e, de toutes autres tactiques sont à l'honneur : empiétement des hommes pour une maximisation de la puissance de choc (mêlée), attaque frontale possible en colonne, et attention bien moindre prêtée au feu. Mais ceci est bien connu de tous les émules de l'Empereur...

Tout l'univers du PC



Deux CD chaque mois



Encore plus loin !

ORS de sa parution l'année dernière, *Close Combat* avait représenté une vraie révolution en matière de combat tactique. Avec *Close Combat 2 : un pont trop loin*, Microsoft récidive, avec un produit nettement amélioré et doté d'un aspect stratégique passionnant

Par Eric TENG



CLOSE COMBAT

Pour ceux qui ne connaissent ni le jeu tactique édité par Microsoft, ni le célèbre roman de Cornelius Ryan, *Close Combat 2* est un jeu d'histoire en temps réel qui se propose de vous faire revivre une des plus audacieuses opérations parachutistes de la Seconde Guerre mondiale : Market-Garden.

Les principes qui avaient fait le succès du premier volume sont conservés : système de campagne, combat en temps réel, intelligence artificielle sophistiquée et effet du combat sur le moral des soldats. Le tout est transposé sur un théâtre d'opérations différent certes mais encore très proche des combats de Normandie en 1944. En effet, après avoir envisagé la guerre du désert, puis Stalingrad, les concepteurs n'ont finalement changé ni l'année, ni le front, et c'est un peu dommage car l'on aurait bien aimé manipuler des matériels différents... Et pourquoi pas un jeu tactique en temps réel sur la Grande guerre, ou Little Big Horn ? Peut-être cela viendra-t-il un jour...

UN CHAMP DE BATAILLE PLUS LISIBLE

C'est donc la célèbre offensive Market Garden (automne 1944) qui a été choisie. Elle met en jeu les troupes américaines, anglaises et polonaises face aux inévitables Allemands, cette fois mobilisés pour la défense du Vaterland et de la Ruhr.

Malgré ces similitudes, la différence est flagrante

dès la mise en route. Si le « boot camp » (camp d'entraînement) est toujours présent, des exposés complets sur les différentes tactiques et stratégies sont prévus. De même, un historien dresse le tableau de la situation générale et une encyclopédie des armes très complète est incluse. Mais le plus important n'est pas là.

Les graphismes tout d'abord ont été grandement améliorés. La définition de l'écran a augmenté et les couleurs sont passées en mode 16 bits. La palette s'est ainsi enrichie et la lisibilité des petits hommes verts (Américains) sur l'écran n'est plus un problème. Les cartes, construites à partir de photos aériennes d'époque, sont de toute beauté. Des tons violets et bruns font leur apparition : fini les routes oranges, les virages à angle droit, les petites maisons jaunes et leurs champs tout carrés ! Le jeu n'utilise plus en effet une grille de tuiles géométriques, ce qui renforce le réalisme.

Les animations sont également soignées et moins saccadées. Des explosions plus spectaculaires animent l'écran. Les effets sonores sont restés au même niveau que le jeu précédent, avec quelques nouveaux cris du genre « Maman, maman » ou « On ne tient plus le coup... ». Au final, l'ambiance est parfaite, le réalisme y gagne, on s'y croirait !

Parmi les innovations technologiques, on notera toute une série de réglages accessibles directement à l'aide de la touche F8 : on peut maintenant choisir la vitesse du jeu, la décomposition des animations, l'affichage (800 x 600 ou 1024 x 768). La

Une épique scène de combat urbain dans *Close Combat 2 : un pont trop loin*. On constate ici combien le graphisme des cartes a été amélioré.

rapidité du jeu est également modulable (ce qui était déjà le cas, heureusement, avec CC1). On ne remarque cependant, le jeu, testé sur un Pentium 133 avec 32 Mo de RAM, était d'une lenteur exaspérante en résolution 1024 x 768 !

Une barre de commande raccourcie a été introduite et permet un basculement entre l'affichage plein écran, qui n'existait pas dans *Close Combat* et l'affichage classique. De même, pour ceux qui ont eu des difficultés à envoyer des messages en mode multi-joueur dans *Close Combat*, cette option est maintenant accessible très rapidement par une icône.

Les unités peuvent être affublées d'une barre de contrôle, à la façon de *Command & Conquer*. Cette barre permet l'affichage direct à côté de chaque unité de l'état d'un de ses paramètres (moral, munitions, cohésion, etc.). A noter que la barre peut être indifféremment remplacée par un surlignage coloré des unités ou d'un cerclage (non installé sur la version testée).

Ce qui ne change pas : l'affichage des données relatives à vos troupes et à leur situation en quatre « moniteurs » de contrôle (liste des troupes, détail de chaque unité, messages d'information et vue d'ensemble réduite), la possibilité de jouer en réseau, les trois niveaux de zoom. Le jeu donne la possibilité de régler

Jeu en français édité par Microsoft.
Disponible sur Mac et PC. Nécessite
un Pentium 133 avec 16 Mo, sous
Windows 95.

la difficulté : bleu, vétéran, héros ou paramétrable. Les habitués de *Close Combat* ne seront donc pas perdus.

Après avoir balayé la forme, examinons maintenant le contenu. Comme nous l'avons indiqué en introduction, le théâtre d'opération introduit de nouvelles troupes, peu nombreuses certes mais que les connaisseurs apprécieront.

MEILLEUR CONTRÔLE DES UNITÉS

Les Alliés voient leurs rangs s'élargir : les paras américains, anglais et polonais font leur apparition (les Polonais étaient équipés par les Anglais, leurs troupes ne sont donc pas foncièrement différentes), ainsi que l'infanterie anglaise et le célèbre fusil-mitrailleur Bren.

Les blindés ne sont pas en reste. Toute la panoplie est là, en partant du médiocre Cromwell jusqu'au Churchill AVRE, en passant par l'autoblindée Daimler, le Sherman Firefly ou le Crocodile.

Du côté allemand, les paras et les SS sont introduits et quelques raretés sont proposées parmi les blindés : le monstrueux Jagdtiger, l'obsolete PzKpfw III, utilisé en char léger, ou le SDKfz 250/10 (halitrack modifié et armé d'un canon).

Enfin, des deux côtés, les lance-flammes font leur apparition. Ils sont d'une efficacité redoutable... Les



pouvres victimes ne baignent plus dans les mares de sang habituelles, elles sont visiblement carbonisées. Il manque l'odeur et vous vivez en direct toutes les horreurs de la guerre. Mais le lance-flammes peut aussi être redoutable pour son utilisateur : un mauvais coup et boom, il ne reste plus que les rangs de votre porteur et de ses voisins.

Amélioration majeure du jeu, il est maintenant possible d'acheter des unités en renforts avant chaque scénario. On peut remarquer la diversité des unités proposées ici pour le camp allemand : parachutistes, Waffen-SS, chars lourds ou lance-flammes, etc.

Chacune de ces nouvelles unités se distingue par un moral, une expérience et une cohésion particulière.

L'OPÉRATION MARKET GARDEN

En septembre 1944, les forces alliées ont avancé rapidement et libéré la majeure partie de la France et de la Belgique. Après une pause de réorganisation, le maréchal Montgomery élabore un plan qui, selon lui, mettra une fin rapide à la guerre : une poussée vers le Nord, puis un virage vers l'est permettrait de contourner la ligne Siegfried et tracerait une route directe vers Berlin à travers le nord de l'Allemagne.

La première étape consiste à prendre le contrôle des ponts sur le Rhin, le Waal et la Meuse dans les régions de Grave, Nijmegen et Arnhem.

Pour assurer ces objectifs, Montgomery décide de déployer un tapis de troupes aéroportées. Les divisions aéroportées américaines (101^e et 82nd) et la 1^{re} Airborne britannique s'élanceront du sud au nord en partant de Son jusque Arnhem. La seconde armée britannique en attaquera vers le nord révélerait rapidement les parachutistes. La route de Berlin serait ouverte.

De leur côté, les Allemands devaient subir un important revers en Normandie mais le maréchal Montgomery réussit à établir une ligne de défense solide sur les nombreux cours d'eau qui traversent la Hollande vers le Nord-Ouest. Il retire du front les 9^e et 10^e divisions blindées SS qui lui met au repos vers Arnhem.

Malgré les renseignements précis envoyés par la résistance hollandaise, Montgomery maintient son plan et le 17 septembre, les premiers groupes parachutistes sont largués au dessus d'Arnhem.

Les paras anglais sont contraints de sauter assez loin du pont du fait d'une présence importante de Flak allemande vers l'aéroport de Deelen situé au sud. Les Drop Zones s'échelonnent à 12 km du pont et les largages s'échelonnent sur trois jours. Les premiers à terre mettent en sécurité les zones de largage et s'emparent du pont. L'ensemble de la division établit un périmètre défensif autour du pont, malgré une progression parfois difficile dans la vallée. Les pertes sont sévères.

Un second pont, un pont de chemin de fer, saute avant l'arrivée d'une compagnie anglaise venue l'occuper. Cette compagnie restera isolée et ne sera jamais capable de rejoindre le reste de la division. Le périmètre défensif subit d'incessants bombardements et contre-attaques. La plus célèbre sera celle du capitaine Grebner, à la tête d'une colonne blindée du bataillon de reconnaissance de la 9. SS. Cette colonne sera totalement anéantie sur le pont par les diables rouges.

Plus au sud, ce n'est que le 20 septembre que la 82nd est relevée par la division blindée britannique de la Garde à Nijmegen. Le 23, la 43^e division d'infanterie britannique arrive enfin sur la rive gauche du Rhin à Driel, au sud-ouest d'Arnhem. Le lendemain, une tentative de traversée par canots est faite conjointement avec la brigade parachutiste polonaise restée au sud du Rhin, sans résultat. Le 25 septembre, l'armée britannique n'a toujours pas pu traverser en force et décide d'abandonner la tête de pont sur la rive nord.

Le 26 au matin, environ 1 700 paras anglais et 420 pilotes de planeurs réussissent la traversée et rejoignent les lignes anglaises. Mais 300 invalides sont laissés sur place. C'est tout ce qui reste des 10 000 hommes largués sur Arnhem.

Après les revers de Normandie (difficultés anglaises pour prendre Caen), cette défaite finit de ternir l'image du maréchal Montgomery. Le plan s'est avéré irréalisable dès le début, malgré les très bonnes performances des parachutistes britanniques et américains. Montgomery avait simplement vu trop grand et sous-estimé les forces ennemies. C'était un pont trop loin...

On dira alors de Montgomery : « Nous aurons absolument chaque détail sur les positions allemandes (...). Nous saurons tout en détail, y compris la position de chaque canon. Le commandement suprême reçoit cette information mais le 21^e groupe d'armée de Montgomery a refusé d'y croire » (prince Bernard de Hollande).

« Premièrement, c'est un psychopathe (...). Il est tellement égoïste qu'il croit que tout ce qu'il a fait est parfait - il n'a jamais commis d'erreur de sa vie. Garder une relation avec un homme qui ne peut dire la vérité ne m'intéresse pas. » (général Eisenhower).

Market Garden, on le voit, a été une opération très tendue. Bien que le résultat ait été médiocre, la valeur individuelle des hommes a eu comme toujours une importance déterminante. On se battait pour chaque maison, le temps était compté pour chaque camp.

L'échelle de *Close Combat* se prête parfaitement à la simulation de ces combats. L'échelle tactique reproduit l'apreté des combats de rue tandis que l'échelle stratégique de la campagne relie parfaitement chaque combat dans la course vers la tête de pont, l'objectif final. Le moindre gain de terrain ou la moindre perte de troupe peut avoir une conséquence sur l'issue de la bataille.

Bref, il faudra beaucoup de volonté aux passionnés de la Seconde Guerre mondiale pour se décrocher de ce jeu fabuleux !

Stratégie

Seconde Guerre Mondiale



A noter que le nombre d'unités engagées a été réduit. Dans *Close Combat*, il n'était pas rare de commander une vingtaine d'unités, on dépasserait la petite dizaine dans *Close Combat 2*. Il est vraisemblable que cette diminution ait été dictée par un indispensable gain de rapidité (animations plus fluides). Pour ma part, cette réduction n'a pas été gênante, au contraire, on se sent plus proche de ses petits gars et la perte d'un homme est toujours durement ressentie. On se rapproche encore un peu plus de la peau d'un officier sur le terrain, au contact de ses hommes.

Il est de toute façon impossible de gérer correctement plus de dix unités en temps réel, à moins de disposer d'une possibilité de commande groupée comme dans *Command & Conquer*. *Close Combat 2* interdit la gestion des unités par grande masse, et le réalisme s'en trouve là encore augmenté (les commandes globales « évacuer » et « défendre sur place » de *Close Combat* ont disparu).

Ces nouvelles unités ont conservé les mêmes aptitudes que dans *Close Combat* (marcher, courir, se cacher, tirer, placer de la fumée et se défendre), toutes accessibles à partir d'un menu déroulant sur simple clic de la souris. L'option défensive semble toutefois avoir été simplifiée, on ne fixe plus de secteur de défense, elle se rapproche de l'option « se camoufler ».

Innovation importante, l'option « avancer prudemment » est introduite, et elle est disponible tant pour l'infanterie que pour les blindés. Sur cet ordre, les premiers se mettent à ramper, les seconds avancent doucement. Cette innovation est capitale. En effet, contrairement à la Normandie, la Hollande est un plat pays avec de grands champs. Dans ces conditions, avancer debout à découvert est du pur suicide.

La différence est énorme : là où *Close Combat* vous assurait l'échec, *Close Combat 2* vous laisse un espoir de survie ou même de vaincre. Il est

recommandé de faire toute approche en rampant et de jeter quelques grenades arrivé à portée.

La faculté de ramper et donc de mieux se camoufler est encore renforcée par une incertitude plus grande sur les positions ennemies. Un char adjacent à de l'infanterie ne le repère plus à tous les coups. De même, une unité qui rampe à découvert ne sera pas immédiatement repérée.

Autre amélioration majeure, le terrain prend du volume : des crêtes coupent la ligne de vue, les bâtiments prennent de la hauteur. A noter toutefois que si l'on s'approche du réalisme d'*Advanced Squad Leader* (ASL), la référence en jeu tactique sur plateau sur la Seconde Guerre mondiale, il n'est pas possible de rester au rez-de-chaussée d'un immeuble à étage. Cela crée une certaine confusion. On arrive aussi rapidement au niveau 4 que si l'on restait au rez-de-chaussée, d'autre part, le niveau 4 de l'église se situe-t-il étendu à toute l'église ? Seul un repérage minutieux lors de la mise en place permet de saisir les subtilités du terrain.

La gestion des lignes de visée qui en découle n'est malheureusement pas d'une précision diabolique et, là encore, on est loin de la rigueur d'un ASL.

GESTION STRATEGIQUE

Trois niveaux d'opération sont possibles. La bataille reste l'élément de base et la campagne, l'aboutissement du jeu. Le niveau « opérations » est introduit en intermédiaire. Il permet de s'entraîner pour venir à bout de la campagne.

Toutefois, la plus grande innovation reste certainement la mise en place d'un gestion opérationnelle digne de ce nom. La progression approximative et linéaire de la campagne de *Close Combat* n'est plus

Les scénarios se répartissent sur les trois théâtres d'opérations de Market Garden, et la progression sur chacun est déterminante pour l'achèvement des renforts. En plus de la campagne complète, des campagnes mineures sont également proposées.

qu'un mauvais souvenir : en effet, plus vous allez vite, plus vous êtes faible ! Ici, la campagne est divisée en trois théâtres d'opérations différents et simultanés : les secteurs d'Arnhem (paras anglais), Nijmegen et Eindhoven (paras américains).

Rassurez-vous, il ne s'agit pas de gérer en temps réel les trois théâtres en même temps, mais l'ordinateur rétablira la simultanéité de votre progression. La logistique est prise en compte, et permettra de renforcer vos paras, si vous réussissez à conserver vos points.

Le choix de l'opération Market Garden est de ce fait pleinement justifié : il s'agit d'une course contre la montre, et le jeu en temps réel est parfait pour cela. Les paras devront tenir le plus longtemps possible, les divisions blindées alliées être très rapides. Le joueur allemand, quant à lui, devra bien évidemment passer à l'attaque contre les paras et faire de la résistance face aux blindés anglais.

L'équilibre est ainsi presque parfait. Le choix du camp dans *Close Combat* première version imposait en effet un rôle offensif à l'Américain et défensif à l'Allemand. Ici, les deux attaquent et défendent à tour de rôle.

Malais la subtilité du jeu ne s'arrête pas là : alors que *Close Combat* vous distillait les renforts comme bon lui semblait, *Close Combat 2* vous laisse maître de leur sélection, parmi votre réserve opérationnelle. L'accès à cette réserve est logiquement subordonnée à la progression de vos troupes vers les lignes de ravitaillement. Cette flexibilité se retrouve au niveau « opérations » et « campagne ». Le joueur dispose de points de renforts plus ou moins importants qu'il utilisera pour « acheter » les renforts dont il a besoin parmi les troupes disponibles.

Cette possibilité nouvelle introduit de manière encore plus flagrante la gestion des troupes. Il faudra savoir engager ses troupes dans la durée et en fonction des objectifs stratégiques.

La longueur de chaque partie n'est plus fixée arbitrairement mais prend fin lorsque chacun des camps en aura fait la demande. C'est incontestablement un progrès car il est complètement irréaliste d'arrêter un combat sur un coup de gong.

Enfin, le terrain conquis sera exactement restitué lors du scénario suivant : plus de recul ou d'avance arbitraire pour coller avec un scénario prédéfini. De plus, les modifications du terrain (incendie, maisons en ruine) sont conservées entre chaque scénario.

Autre très importante amélioration, cette version 2 comprend un éditeur de scénarios. Vous en avez rêvé pour *Close Combat*, Keith Zabalou a pensé à vous ! En fait, Keith a repris l'idée de l'éditeur de scénario disponible sur internet pour *Close Combat 2*. Le fonctionnement en est toutefois grandement simplifié. En effet, il n'est pas possible de créer sa carte, mais l'on peut piocher dans la vingtaine de cartes existantes. On voit mal en effet un éditeur de carte performant et facile d'utilisation fournir des cartes aussi belles que celles disponibles dans *Close Combat 2*. Cela représenterait un travail colossal ; ne doutons pas toutefois que des extensions sortiraient avec les campagnes d'Italie ou du désert.

Autre changement, s'il est possible de présélectionner

Jeu en français édité par Microsoft.
Disponible sur Mac et PC. Nécessite
un Pentium 133 avec 16 Mo, sous
Windows 95.

tionner des zones de déploiement pour chaque camp, cela est impossible par type d'unité. Ainsi, l'ordinateur s'aidera de sa seule intelligence pour disposer les blindés à tel endroit plutôt qu'à l'infanterie. Même si l'intelligence artificielle a été améliorée (à ce qu'en dit Keith Zabaloui dans son interview du n° 2), on voit mal l'ordinateur disposer ses unités aussi efficacement qu'un humain. De ce fait, cet éditeur est visiblement destiné au jeu en réseau.

UN SYSTEME ENCORE AMELIORABLE

On terminera ce tour d'horizon par des défauts que je partagerai en deux catégories, les premiers étant imputables à la version testée, les autres, plus graves, au système de jeu.

La sortie de *Close Combat 2* est prévue pour octobre, et ce test a été réalisé avec une version bêta, c'est-à-dire non finalisée. Une série de bugs traînaient donc dans le jeu, entre autre : unités fantômes, unités hors de vue mais tout de même repérées, impossibilité de boucler une campagne, scénarios créés ne fonctionnant pas toujours, impossibilité de commander certaines unités en mode plein écran, etc. Tous ces problèmes de jeunesse seront très certainement réglés d'ici la sortie officielle, *CyberStratégie* ne manquera pas de vous le faire savoir de toute façon !

Les défauts plus importants portent sur l'intelligence artificielle qui, bien qu'améliorée, ne tient pas la route en position d'attaque. J'ai terminé un scénario avec les Allemands en défense sans une perte alors que l'adversaire était anéanti...

La gestion de la troisième dimension est impar-

Les unités britanniques de la Irish Guard se lancent à l'assaut des positions allemandes, fortement défendues. On peut admirer la livrée camouflée des blindés allemands.



faite car il est impossible d'investir plusieurs niveaux d'une bâtisse. La marche arrière n'existe pas pour les blindés, c'est un gros handicap avec des chasseurs de chars tels que Jagdtrio ou Jagdpanther.

La vitesse d'exécution en mode plein écran est d'une rare lenteur. En fait, le jeu le plus rapide est obtenu avec la vue classique, en retirant le feuillage des arbres ! Oubliez le zoom rapproché, la vitesse s'en trouve encore diminuée. On le voit, le choix de réduire les effectifs n'est pas innocent...

Un Hetzer lance-flammes en pleine action. Le résultat n'est pas beau à voir ! A notre connaissance, *Close Combat 2* est le seul jeu de combat tactique sur informatique qui simule correctement l'emploi des lance-flammes, montés ou portés.

Quoi qu'il en soit, *Close Combat 2* est un jeu très réussi. Les parties jouées m'ont réellement enthousiasmées et la campagne en mode multi-joueur promet d'être grandiose (il faut pour cela une bonne dose de patience et un tarif préférentiel chez France Télécom...). Ce jeu a gagné en réalisme et en jouabilité, il se rapproche de ce point de vue d'un *Red Alert* auquel on aurait géré de l'intelligence et de la finesse ! La gestion opérationnelle surtout apporte un plus énorme, le joueur s'impliquant au niveau tactique pendant les combats, mais également au niveau de la logistique, quand il faut choisir entre un appui de mortier ou l'intervention d'un Sherman.

Une fois encore, Atomic Games s'est surpassé et *Close Combat 2* surprend par sa qualité. L'option de proposer un jeu à thème historique en temps réel est toujours aussi osé, et certains joueurs adeptes du tour par tour resteront peut-être sceptiques, mais cette nouvelle version marque une vraie évolution. Et il va de soi que dès le prochain numéro de *Cyber*, nous vous proposerons une analyse détaillée de *Close Combat 2*, pour permettre à tous de ne pas sauter... un pont trop loin !

CLOSE COMBAT 2

Qualités réalisme, jouabilité, campagne stratégique et gestion des renforts, qualité graphique, historique partiel du contrôle et des matériels.

Défauts lenteur, intelligence artificielle très moyenne par rapport à la complexité du produit



STRATÉGIE EN HAUTE MER (1)

L'ABONDANCE des jeux informatisés simulant la science militaire sur terre et dans les airs ne doit pas nous faire oublier l'existence de plusieurs logiciels de grande qualité traitant de la guerre sur les mers. Certains d'entre eux s'étant octroyés une place de choix dans la catégorie des « classiques incontournables », nous vous proposons une série d'articles présentant ces produits, pour tout savoir de l'art de la guerre sur mers.

Par Stéphane MARTIN

Dans un premier temps, nous aborderons les jeux traitant des opérations navales pendant la **Seconde Guerre mondiale**, puis, dans le prochain numéro de **Cyberstratégie**, nous présenterons les jeux couvrant la **période contemporaine**.

L'apport de la micro-informatique dans l'univers ludique au début des années 1980 fut une véritable

aubaine pour les amateurs de simulations navales, et tout particulièrement celles traitant des batailles, sans cesse plus sophistiquées, du vingtième siècle. En effet, jusque là, la plupart de ces jeux utilisant le seul support du papier et du carton devaient être gérés par des mécanismes assez lourds. En outre, ils exigeaient souvent l'apport d'un arbitre pour reproduire « l'incertitude stratégique », autrement dit la difficulté rencontrée par chacun des deux protagonistes d'une bataille à repérer et à quantifier les unités de l'adversaire.

Pour se rendre compte de l'importance capitale de ce facteur sur l'immensité des océans, il suffit de songer à quelques exemples historiques : la chasse au Bismarck dans l'océan Atlantique, la bataille de Midway ou encore la redoutable menace représentée par les indéchiffrables sous-marins britanniques lors de la guerre des Malouines en 1982. Idéalement, une bonne reproduction de ce facteur d'incertitude doit inclure une multitude d'éléments aussi variés que l'influence des conditions atmosphériques, les erreurs d'appréciation truant les rapports de reconnaissance ou encore la fiabilité des radars et autres multiples systèmes de surveillance.

L'apport de l'informatique s'est également révélée bénéfique pour la gestion automatisée des éléments techniques et matériels liés à la guerre navale. N'oublions pas que, de tous temps, un navire a souvent représenté une plate-forme nettement plus complexe et sophistiquée que la plupart des engins terrestres ou volants. Une simulation détaillée d'une bataille entre deux lignes de cuirassés et de croiseurs se doit ainsi d'inclure de nombreux facteurs : efficacité des canons (portée, précision, capacité de pénétration des blindages adverses), trajectoire des torpilles, résistance des différents parties vitales de chaque navire, performances des équipages et des

Cl-dessus.
L'activité de l'aviation embarquée pour chaque porte-avions s'organise et se supervise sur cet écran, dans *Carriers at War*. Avec le *Griff Zeppelin* illustré ici, on remarque que ce jeu inclut également dans certains de ses scénarios des navires demeurés à l'état de projet ou jamais achevés.

systèmes de direction des tirs, gestion des équipes et des systèmes chargés de réparer les avaries, etc.

En outre, la sophistication (électronique + informatique) sans cesse croissante des marines modernes a fait exploser le nombre d'éléments à prendre en compte dans les simulations de la guerre navale de ces trente dernières années : performances des sonars et des radars, communications, multiplication des systèmes de tir, brouillages électroniques, apport des satellites, opérations combinées avec l'aviation, etc.

Paradoxalement, souvent assez difficiles à pratiquer avec le seul support du carton et du papier, les jeux de simulation navale bien conçus se sont régulièrement révélés moins lourds à gérer que bon nombre de logiciels traitant de batailles terrestres dès qu'ils ont pu bénéficier du support de l'informatique. Cela peut s'expliquer par le fait que, sur mer, même si elles sont parfois nombreuses, les unités évoluent la plupart du temps rassemblées au sein de groupements tactiques (ou « task force »). Avec l'informatique se chargeant de la gestion automatique de l'incertitude stratégique et d'une multitude de facteurs techniques, le joueur peut alors totalement se consacrer à l'élaboration de sa stratégie. Coups de bluff, manœuvres, leurrer et coups de main audacieux, longs silences suivis de raids éclair : l'immensité des océans et des profondeurs sous-marines ainsi que les énormes rayons d'action de bon nombre d'unités navales permettent la mise en œuvre de fantastiques parties de cache-cache difficilement transposables sur certains fronts terrestres complètement verrouillés.

Ci-dessous.
Dans *Great Naval Battles*, l'écran de contrôle
des dommages donne un aperçu
par feuilletement détaillé de l'état général
des navires. Ici, on peut aisément constater
que le Bismarck est gravement touché...

Le tout premier jeu de guerre sur micro-ordinateur était consacré au raid du Bismarck dans l'Atlantique (voir encadré). Depuis lors, les logiciels consacrés aux affrontements navals se sont régulièrement sophistiqués et multipliés même si, ces dernières années, la production des jeux consacrés à la guerre terrestre et aérienne se révèle plus prolifique. Aujourd'hui, plusieurs simulations navales sont toujours encore proposées aux amateurs. Les plus complètes et les plus récentes traitent de la guerre sur les mers au XX^e siècle vous sont présentées ici.

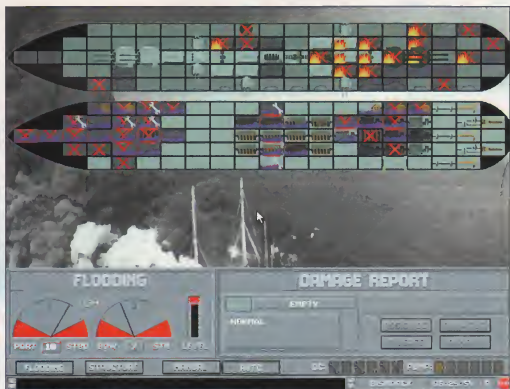
THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

Lors de l'apparition de sa première version sur les ordinateurs « 8 bits » au milieu des années quarante, *Carriers at War* avait déjà fait sensation grâce à quelques atouts que l'on retrouve encore dans sa dernière édition : un sujet toujours très prisé des joueurs de simulation historique (les grandes batailles aéronavales durant la Seconde Guerre mondiale), des mécanismes détaillés et crédibles pour simuler ces opérations et un éditeur permettant de modifier les scénarios proposés ou d'en créer de nouveaux, historiques ou hypothétiques.

Avec cette dernière (et ultime ?) version, SSG (Strategic Studies Group) nous offre un véritable jeu encyclopédique sur les opérations navales et aéronavales de la Seconde Guerre. Cet éditeur australien nous propose en fait une compilation reprenant l'ensemble des productions liées à *Carriers at War* et parues depuis 1992. Pour être plus précis, le CD contient le jeu avec l'ensemble de ses mécanismes, une trentaine de scénarios et un éditeur de scénarios. Cette compilation se complète toutefois encore de nombreuses batailles inédites.

Des mécanismes crédibles

En douze ans d'existence, *Carriers at War* a pu bénéficier d'améliorations continues. La base appuie en 1985 reposait certes déjà sur des mécanismes très performants mais les concepteurs, perfectionnistes, n'ont jamais hésité à se remettre en cause pour sans cesse affiner leur produit à tous les niveaux : graphismes, interface et système de simulation. Le résultat atteint dans la dernière version comble certainement la plupart des amateurs de ce genre de jeu et, en ce qui concerne la simulation des grandes batailles aéronavales entre 1936 et 1945, place ce produit assez confortablement au dessus de toute la concurrence.



Dans chacun des multiples scénarios proposés, les joueurs assument généralement la direction suprême des opérations pour l'ensemble d'une bataille pouvant s'étendre sur plus d'une semaine. Dans la plupart des scénarios, il est donc nécessaire de donner des directives à des escadilles aériennes basées à terre ainsi qu'à des groupements navals. Il est encore possible de confier certains commandements à l'ordinateur, mais cette option demeure rarement nécessaire tant la tâche reste suffisamment accessible y compris dans les scénarios les plus ambitieux.

Lors d'une partie, un joueur utilise souvent un écran représentant l'ensemble du théâtre des opérations. Il peut y suivre aisément les évolutions de ses différentes forces navales et aériennes ainsi que de celles de l'ennemi qui ont été repérées. On pourrait ici éventuellement regretter l'absence d'une fonction de grossissement des cartes, ce qui aurait pu se révéler utile lorsque plusieurs groupements navals et/ou aériens se retrouvent très proches les uns des autres. Tout en gardant un œil sur la carte stratégique, le joueur ouvre divers fenêtres lui permettant d'effectuer les tâches essentielles liées à son commandement : la manœuvre des différentes formations navales, l'organisation des vols de reconnaissance, la récolte des informations issues de ces reconnaissances.

D'autres écrans plus spécifiques sont utilisés pour préparer les raids aériens, assigner les ordres lors des combats navals de surface ou encore consulter les statistiques concernant l'état des différentes unités. Quelques scènes — légèrement — animées per-

mettent encore de suivre le déroulement des raids aériens.

Tous les mécanismes indispensables à la crédibilité des grands jeux de simulation aéronavale se retrouvent inclus dans le logiciel. Les unités navales sont regroupées au sein de « task forces », ce qui permet d'encadrer les unités essentielles (porte-avions, cuirassés, navires de transport) avec des escortes de croiseurs et de destroyers. Il est indispensable d'effectuer des reconnaissances pour repérer les unités ennemies. Des erreurs d'appréciation trahissent les rapports de reconnaissance ou de raids. Exemple : des porte-avions sont confondus avec de gros transports de troupes ou le compte rendu d'un raid affirme qu'un cuirassé a été coulé alors qu'il a été simplement endommagé.

Il y a également des raids qui avortent parce que les cibles ne se trouvent pas à l'endroit prévu ou que la météo se révèle trop désastreuse. Des mécanismes précis organisent l'ensemble des activités de l'aviation basée sur les porte-avions ou sur les aérodromes terrestres : répartition de la capacité de travail de ces bases, atterrissage des avions de retour d'un raid, préparation (travailllement et armement) de l'attaque suivante, décollage des avions destinés à la couverture aérienne du groupe naval, etc.

Ci-dessous.
Des écrans légèrement animés permettent de suivre le déroulement des raids aériens. Ici, le porte-avions japonais *Zuikaku* est harcelé par l'aviation américaine lors de la bataille de Leyte. Attention, de manière très réaliste, les informations fournies sur cet écran ne sont pas forcément fiables...

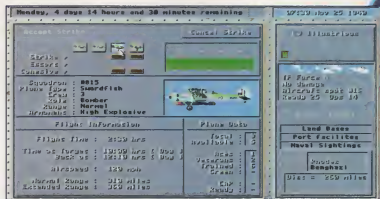
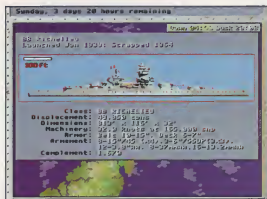
THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

Jeu CD-Rom PC en anglais édité par SSG (1992). Nécessite un 486 avec 2 Mo de mémoire (!) sous DOS (toume également sous Windows 95).

Qualités : logiciel le plus complet et le plus crédible à ce jour sur la simulation des grandes batailles aéronavales de la Seconde Guerre mondiale. Nombreux scénarios avec multiples variantes et ouvertures différentes. Intelligence artificielle de bon niveau. Éditeur de scénarios extrêmement complet incluant en outre la possibilité de paramétrer l'intelligence artificielle.

Défauts : résolution des combats de surface un peu simpliste. Parties à deux joueurs assez fastidieuses. Graphismes datant de 1992 !





Crédits, de gauche, à droite.

Une base de données particulièrement impressionnante donne des informations complètes sur plusieurs centaines de types de navires et d'avions. Ici, une partie de la fiche technique du cuirassé français Richelieu.

Un raid se prépare contre un aérodrome de l'axe à Rhodes. Toutes les données essentielles de ce genre d'attaque sont présentes sur cet écran.

Les dégâts infligés bien entendu les performances et les différentes capacités des unités navales et des bases. Des navires gravement endommagés peuvent redevenir opérationnels ou, au contraire, définitivement sombrer quelques heures après avoir été attaqués. Des sous-marins repèrent et éventuellement interceptent et attaquent les navires ennemis (les joueurs n'ont toutefois pas la possibilité d'envoyer des ordres de mouvements aux sous-marins qui demeurent donc à l'intérieur d'une même zone de patrouille).

L'efficacité des installations radar varie en fonction de l'année du scénario et de chaque nation représentée. Il y a des missions de transport où il s'agit de débarquer des troupes à des endroits bien précis ou encore d'amener des convois de ravitaillement ou de matières premières à bon port. La météo et la nuit (dont la durée varie d'une saison à d'une région à l'autre) sont factorisées. Les Kamikazes japonais entrent en jeu à partir de 1944. Etc, etc, etc.

Le matériel bénéficie d'une présentation tout aussi soignée: chaque base, chaque classe de navire, chaque type d'avion sont ainsi pris en compte avec un grand luxe de précision. L'efficacité des pilotes et des équipages des navires n'a pas non plus été oubliée.

Accessibilité

Malgré sa sophistication et l'ampleur des scénarios proposés, *Carriers at War* demeure une simulation accessible. L'interface, quoique un peu datée, demeure suffisamment efficace y compris dans les plus gros scénarios, un copieux livret détaille la plupart des mécanismes de jeu et offre la présentation pas à pas d'un scénario d'initiation. Les graphismes se montrent certes assez statiques (et datent « déjà » de 1992...) mais ils sont également variés, de bonne qualité et surtout bien lisibles. Chaque scénario s'écoule en temps réel (paramétrable) mais il est possible de mettre le jeu en pause afin de consulter au calme les différents écrans et d'envoyer les ordres nécessaires. Le temps se fige également lorsque survient un événement important (repérage d'une force ennemie, approche d'un raid aérien, rencontre de deux flottes ennemies).

Le jeu est avant tout prévu pour être pratiqué en solitaire contre l'ordinateur mais il est possible de mettre deux joueurs humains face à face. Cette option se révèle hélas assez peu pratique. En effet, l'utilisation du temps réel (même facilement gérable, on l'a vu) et l'impossibilité de jouer par l'intermédiaire de deux ordinateurs reliés entre eux (par câble, modem ou internet) condamnent les joueurs oppo-

LES BASES STRATÉGIQUES POUR THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

1. L'emploi des armes

Dans la mesure du possible, les différents groupes navals et bases aériennes doivent demeurer suffisamment rapprochés pour qu'ils puissent mutuellement s'appuyer. Seuls les groupes navals très puissants (ex : plusieurs porte-avions accompagnés d'une forte escorte) peuvent se permettre des incursions en solitaire. Les navires essayés (ex : le Bismarck en 1941) doivent agir en « corsaire » et s'appuyer sur des rapports de reconnaissance fiables pour s'attaquer à des prises intéressantes mais isolées.

Le jour, l'aviation domine la situation. Il ne faut donc jamais laisser une base terrestre ou un groupe naval sans protection aérienne lorsque l'ennemi se trouve à la merci d'un raid ennemi. En revanche, la nuit ou par très mauvais temps, les cuirassés et les croiseurs lourds mais aussi les destroyers et les torpilleurs peuvent surprendre des porte-avions ou des navires de transport insuffisamment escortés.

2. L'information avant tout

Le camp qui repère les unités adverses avant l'autre dispose d'un avantage capital. Cela peut d'ailleurs se jouer sur quelques dizaines de minutes. Au début d'un scénario et dès le petit matin, il est donc indispensable de mettre le paquet sur la reconnaissance aérienne. Certains navires (destroyers, croiseurs légers) sont également armés à sonner ce genre de tâche. En outre, ces rapides unités navales se révèlent très utiles pour suivre à distance les évolutions d'un navire ou d'un groupe ennemis importants, et ce y compris durant la nuit lorsque l'aviation devient inutile.

Lorsque un groupe ennemi est repéré pour la première fois, il faut continuer à consulter de nouveaux rapports de reconnaissance de cinq à cinq minutes. En effet, les erreurs d'appréciation se révèlent très nombreuses et ce n'est qu'après deux, trois, voire parfois même quatre ou cinq rapports qu'il est réellement possible de deviner la composition plus ou moins exacte d'une force ennemie. Rien n'est en effet plus frustrant que d'envoyer toutes ses forces aériennes effectuer un raid contre un groupe ennemi qui se révèle finalement n'être composé que de deux ou trois croiseurs légers... Évidemment, l'urgence de certaines situations (ex : la crainte d'un raid ennemi) impose parfois des décisions plus rapides...

Il faut se méfier des compte rendus qui suivent un raid. En effet, les résultats en sont souvent surestimés (une grande escadre japonaise). Là aussi, le recoupement de plusieurs rapports de reconnaissance se révèle souvent nécessaire pour se faire une idée plus exacte des dégâts infligés à l'adversaire.

3. Surprendre l'adversaire

Il s'agit de se méfier de l'adversaire machine dans ce jeu. Outre quelques tactiques assez classiques, celui-ci a en effet parfois tendance à en user de beaucoup plus étourties. Certaines d'entre elles semblent parfois suicidaires mais, non dévinées, elles peuvent complètement surprendre les joueurs inattentifs (ex : des porte-avions qui effectuent un raid sur une base arrière ou un groupe de cuirassés qui profite de la nuit pour s'attaquer à des porte-avions).

Tout comme l'adversaire machine, le joueur doit également de temps à autre savoir user de manœuvres ori-

ginales : approcher une base ennemie depuis une direction inattendue (ex : en tant que Japonais, effectuer une approche finale de Midway depuis le nord-est...) ou forcer un passage en un lieu inattendu (ex : les Japonais, s'ouvrir une voie vers l'Atlantique en passant au large de l'Ecosse...). Ça ne marche pas toujours mais, en cas de succès, c'est le camouflé assuré pour l'adversaire...



4. Saturer les défenses

Dès qu'une force ennemie majeure (comme un groupe de porte-avions) a été clairement identifiée, il ne faut pas hésiter sur les moyens pour l'attaquer. Il s'agit, par vagues successives et rapprochées, de saturer les capacités de défense de l'adversaire et d'éviter de disperser les moyens offensifs à chasser de petits groupes sans importance. C'est de la bataille de Midway, tout est joué en quelques heures alors que les manœuvres préliminaires s'étaient étalées sur plusieurs jours et à s'affirmer aux Américains de couler quatre porte-avions parmi des effectifs incluant plusieurs dizaines de navires pour briser l'élan japonais.

Si, durant les années quarante, l'aviation ne pouvait pas effectuer des raids précis dans l'obscurité, il est toutefois possible de la préparer au combat dès après deux ou trois heures du matin afin qu'elle soit prête à profiter de toute opportunité d'attaque à l'aube. Si un raid doit être effectué contre une base terrestre ennemie (dont la position est forcément connue), il est même possible de faire décoller l'aviation avant l'aube afin de surprendre l'adversaire au petit matin.

6. L'histoire et le hasard

Il est préférable de connaître les atouts et les limites (techniques et humaines) des forces placées sous son commandement ainsi que de celles de l'adversaire et il faut profiter des leçons de l'histoire pour éviter de renouveler quelques erreurs commises à l'époque. Ex : en 1941, seul un raid aérien précède une attaque combinée de plusieurs navires à pu venir à bout du puissant Bismarck. En 1942, les B17 se sont révélés inefficaces contre les navires dans le Pacifique. Lors de la bataille de la Mer des Philippines en 1944, les trois inexpérimentés pilotes japonais se sont fait tuer en pièces en s'attaquant de front aux groupes de porte-avions américains protégés par une aviation et une DCA nombreuse et performante. Etc.

La chance et le hasard sont des facteurs importants dans la guerre aéronavale. Les protagonistes de la bataille de Midway vous le confirmeront. Dès lors n'accusez pas le jeu d'accorder trop d'importance à certains facteurs aléatoires... Ceci dit, en suivant les quelques conseils prodigés ci-dessus tout en évitant les plans de bataille trop complexes et en se faisant des objectifs raisonnables, il est possible de minimiser l'impact des événements aléatoires. Mais c'est là tout l'art de la guerre !



Ci-dessus.
La bataille de Jutland est l'un des scénarios les plus ambitieux proposés dans *Great Naval Battles*. Ces grands affrontements demeurent gérables à condition de se contenter d'assigner des ordres généraux à chaque formation. Ici, on voit l'avant-garde allemande au prise avec les croiseurs de bataille et les premiers cuirassés britanniques au début de la bataille.

sés à utiliser le même écran via de multiples et fastidieuses parties de « chaise musicale ».

D'autres petites lacunes apparaissent encore au cœur des scénarios. Ainsi, la composition d'un groupe naval ne peut être modifiée en cours de partie. Il s'agit certes là d'un choix plus crédible que dans tous ces jeux accordant trop de liberté dans ce domaine (la composition d'un groupe tactique ne se modifie pas facilement au cœur de l'océan...). En revanche,

lorsqu'un navire se ralentit parce que trop endommagé, il est impossible de le détacher pour le renvoyer à la maison, ce qui évidemment pénalise la capacité de mouvement des autres navires du groupe. Dès lors, la seule façon de s'en débarrasser est de le... saborder.

Une autre faiblesse liée aux origines de ce logiciel se révèle également lors de certains scénarios. En effet, ce jeu a avant tout été conçu pour la reproduction détaillée des grandes batailles aéronavales de la guerre du Pacifique. En revanche, la simulation des combats de surface entre navires n'a pas fait l'objet d'un traitement aussi minutieux. Dès lors, il n'est proposé qu'une reproduction un peu simpliste de ces engagements avec un déploiement des navires s'inspirant trop des grandes lignes de bataille du début du siècle et accordant (sauf durant la nuit) la part un peu trop belle aux cuirassés et aux croiseurs lourds au détriment des unités plus petites (croiseurs légers, destroyers et torpilleurs). Cette faiblesse se fait évidemment surtout ressentir dans les scénarios où des batailles de surface se sont révélées

Ci-dessous, de haut en bas.
Great Naval Battles offre des écrans assez détaillés sur le déroulement des raids aériens.

Il n'est hélas pas souvent possible de s'y attarder dans les gros scénarios. Le *Shokaku* et le *Zuikaku* sont ici attaqués par l'aviation embarquée américaine lors de la bataille de la Mer de Corail.

Toujours dans GNB, les combats navals de surface au canon et à la torpille se dirigent et se supervisent sur cet écran avec des mécanismes hélas un peu simplistes.

On découvre ici une formidable bataille rangée entre navires américains et japonais se disputant au cœur d'un scénario hypothétique mettant face à face ces deux grandes puissances en 1936, non loin des Philippines. À cette époque, les cuirassés dominent encore les mers...

CONSEILS DE JEU POUR THE GREAT NAVAL BATTLES

1. Bien choisir ses scénarios

Les gros scénarios stratégiques s'établent sur plusieurs mois sont à éviter. Ils sont fastidieux, difficilement gérables et assez peu enthousiasmants, ne serait-ce qu'à cause d'un adversaire machine incapable de concevoir une stratégie crédible sur le long terme.

Les scénarios impliquant une forte proportion d'aviation sont souvent décevants et beaucoup moins convaincants que ceux proposés dans d'autres simulations. Par contre, l'ambiance proposée dans la reproduction des batailles opposant de majestueuses lignes de cuirassés et de croiseurs escortés par des meutes de destroyers et de torpilleurs se révèle plus réussie.

Les scénarios traitant de grandes batailles de surface disputées sur une ou deux journées (ex. : Jutland) demeurent praticables à condition de se contenter, tout comme un amiral dans la réalité, d'assigner des ordres généraux de manœuvre, de formation et de priorité de tirs à chacun des groupements tactiques (entre 3 et 10 navires) d'une flotte. Dans ces grands affrontements, il faut éviter de vouloir à tout prix gérer en détail chaque navire sous peine de ne plus pouvoir maîtriser la situation générale. En revanche, en exploitant les différentes possibilités de manœuvre des groupes en formation (ex. : en ligne de file ou en ligne de front), il s'agit d'en maintenir la cohésion. De temps à autre, il ne faudra toutefois pas

hésiter à directement diriger la manœuvre de l'un ou l'autre navire « égaré » ou « indiscipliné ».

2. Conseils tactiques

Les navires trop endommagés doivent être au plus vite détachés de leur groupe pour être renvoyés à la maison. Ils risquent en effet de brider la capacité de mouvement des autres navires.

Dans les combats de surface, les grosses unités doivent être disposées pour qu'un nombre maximum de leurs canons puissent tirer sur l'adversaire (barre le « I » de la flotte ennemie).

Tout comme la cavalerie légère ou les tirailleurs sur la terre ferme, les unités plus légères (destroyers, torpilleurs, croiseurs légers) doivent être envoyées au devant de l'adversaire pour l'identifier, le harceler, briser sa cohésion, ralentir sa marche, pour couvrir une éventuelle retraite des grosses unités, nettement plus précieuses, ou encore pour achever des navires ennemis déjà endommagés. Leurs missions sont souvent périlleuses mais leur éventuelle perte ne rapporte que peu de points à l'adversaire et, de toutes façons, une fois le gros de la bataille engagée, les petites unités deviennent des cibles tout à fait secondaires...

Enfin, quelques unes des recommandations jointes à *Complete Carriers at War* demeurent valables ici, car spécifiques à la guerre navale en général... ☐





déterminantes (ex. : autour de Guadalcanal, dans l'Atlantique et en Méditerranée).

Les scénarios

Plus de trente scénarios sont proposés. Les thèmes en sont très variés : grandes batailles aéronavales, interception et protection de convois, missions de débarquement, raids en profondeur contre des bases ennemies éloignées, etc. On retrouve ici l'ensemble de ceux joints dans les versions « disquettes » de ce logiciel ainsi que ceux publiés en extension dans Run 5, magazine (aujourd'hui disparu) de l'éditeur. En guise de bonus, la simulation inclut une dizaine de scénarios couvrant les principales opérations navales dans l'Atlantique Nord et la mer Méditerranée.

Toutes les grandes batailles navales de la Seconde Guerre mondiale apparaissent ainsi au menu : depuis les opérations navales de la campagne de Norvège en 1940, jusqu'à celles ayant émaillé le débarquement à Okinawa en 1945, en passant par les inévitables « classiques » : cap Matapan, les multiples opérations autour de Malte, Pearl Harbour, Mer de Java, Mer de Corail, Midway, le périple du convoi PQ17, la bataille du Cap Nord, Santa Cruz, la Mer des Philippines, le Golfe de Leyte, etc.

On dénombre en outre quelques thèmes plus originaux : le sort tragique de la Task Force Z, les raids japonais contre Ceylan ou contre Port Darwin, les

opérations autour de l'île de Wake. Il y a enfin quelques scénarios hypothétiques mais toujours crédibles : une bataille entre Américains et Japonais autour des Philippines en... 1936 (« Plan Orange », un gigantesque affrontement pour le contrôle de l'Atlantique avec une flotte allemande dopée par le fameux « plan Z » (quelques cuirassés supplémentaires et l'apport de porte-avions), l'opération « Olympic » (la mise en œuvre de l'invasion du Japon par les Alliés en 1946) ou encore une énorme bataille dans la Mer de Corail entre Alliés et Japonais en... 1946.

Chacun des scénarios peut en outre inclure jusqu'à trois ou quatre variantes explorant quelques intéressantes alternatives dans le déploiement, la quantité et la qualité des forces en présence. En guise de clin d'œil, on trouve même une variante s'inspirant d'un film célèbre et proposant l'intervention active du porte-avions nucléaire Nimitz et de son aviation embarquée ultra moderne lors du raid japonais contre Pearl Harbour !

Dans tous ces scénarios, l'adversaire machine se révèle assez performant, une fois n'est que trop rarement coutume dans les logiciels de simulation. L'introduction de plusieurs variantes dans les déploiements et les effectifs initiaux, les objectifs assignés aux différentes forces en présence ainsi que dans le comportement et le niveau d'agressivité de l'adversaire machine ajoute encore un peu plus d'inconnues au début de chaque scénario et augmente la jouabilité de chaque bataille.

COMPUTER BISMARCK : LE PIONNIER

Il fut le tout premier. C'est en effet avec ce logiciel que l'histoire du jeu d'histoire sur micro-ordinateur a débuté en avril 1980... Il s'agissait également du tout premier logiciel d'un éditeur qui devait rapidement se faire une place de choix dans l'univers de la simulation ludique : Strategic Simulations Inc.,SSI.

Le jeu traitait donc de l'incursion du Bismarck dans l'Atlantique en mai 1941. Il était possible de jouer en solitaire contre la machine mais également de mettre deux joueurs face à face sur le même ordinateur. Le logiciel tournait sur un Apple II Plus (48 K, proposé au prix de \$ 2 100 à l'époque) ainsi que sur TRS. Sur l'écran, on ou les joueurs découvraient une carte subdivisée en 360 cases carrées (18 x 20) et représentant l'Atlantique.

Chaque tour de jeu simulait l'écoulement de quatre heures. Les unités navales et aériennes étaient représentées par des lettres, l'envoi des directives et la consult

ation des différentes données chiffrées se faisaient exclusivement par le clavier.

À l'époque, les critiques furent évidemment particulièrement élogieuses. Les joueurs habitués aux simulations navales traditionnelles (pions + cartes), parfois assez lourdes à gérer, apprécèrent que tous les facteurs techniques ainsi que la dissimulation des unités non repérées soient pris en charge par un ordinateur...

Le seul reproche concernait le temps exigé pour que le camp anglais puisse déplacer l'ensemble de ses nombreuses unités (jusqu'à vingt minutes par tour).

Inutile d'ajouter que ce jeu « original » désormais bien déshé et doté d'une valeur (sentimentale et financière) inestimable auprès des collectionneurs...

Source : Fire and movement n° 23, septembre-octobre 1980

Ce contre. Une majestueuse escadre de cuirassés britanniques effectue un changement de formation dans le GBR. Au cœur des batailles, la cohésion des différents groupes doit être maintenue pour en faciliter la manœuvre.

Un éditeur unique

Un remarquable éditeur de scénarios complète le logiciel. Tout comme dans bon nombre d'autres simulations, il permet avant tout de modifier ou de créer des scénarios. Dans ce but, il est offert une base de données incluant une impressionnante quantité de matériel avec plusieurs centaines de références comprenant à peu près tout ce qui a volé et navigué entre 1936 et 1946 ainsi que quelques spécimens de ce qui aurait pu voler et naviguer (porte-avions et super-cuirassés allemands du Plan Z, gros cuirassés alliés dont la mise en chantier fut annulée dès la fin du conflit, etc.). Damage toutefois qu'avec cette version CD, les auteurs aient eu la mauvaise idée de faire disparaître toute la documentation écrite sur les différentes classes de navires et d'avions et que l'on pouvait pourtant trouver jointe avec les versions du jeu sur disquettes. Ces renseignements doivent désormais être recherchés via l'écran et ce n'est pas toujours très bien organisé... Des fonctions permettent également d'entièrement recréer des théâtres d'opération inédits (ex. : l'Atlantique sud pour une chasse au Graf Spee), de paramétrer les conditions atmosphériques, la durée des jours et des nuits ainsi que les multiples caractéristiques des différentes bases terrestres sans oublier les divers qualités des équipages.

Et ce n'est pas tout : il est également possible de modifier les caractéristiques du matériel existant ou encore d'entièrement créer de nouvelles unités navales et terrestres avec l'ensemble de leurs différentes capacités (on peut dénombrer jusqu'à une bonne vingtaine de paramètres pour définir chaque unité...). Il est même envisageable d'y inclure leur représentation graphique par l'intermédiaire d'un petit utilitaire joint ou de logiciels de dessin...

De plus, et c'est ici que réside toute l'originalité de cet éditeur, il est inclus un ensemble d'outils permettant de paramétrer toute l'intelligence artificielle des forces en présence jusqu'à dans ses moindres détails : choix des objectifs, comportement face à l'ennemi, niveau d'agressivité et d'audace, stratégie à adopter après avoir subi un certain niveau de pertes, couverture des bases et des forces navales principales, niveau de coordination des opérations entre les différentes bases, etc. L'inclusion de variables permet en outre de rendre le comportement de l'adversaire machine moins prévisible que dans bon nombre de simulations équivalentes. La mise sur pied de cette intelligence artificielle s'effectue par l'intermédiaire de routines qui ne sont pas sans rappeler certains langages informatiques les plus récents (c'est-à-dire encore suffisamment conviviaux).

Ces paramètres exigent certes une bonne dose d'application mais un mode d'emploi bien conçu facilite l'apprentissage. En fait, ce véritable et tout à fait unique « éditeur d'intelligence artificielle » permet aux utilisateurs de ce logiciel de disposer d'outils tout à fait comparables à ceux utilisés par les concepteurs lorsqu'ils ont dû affûter l'intelligence artificielle de leurs produits...

Le nec plus ultra ?

Par l'ampleur de son contenu — précision des mécanismes de simulation, abondance des scénarios proposés, capacités de l'éditeur de scénarios — et malgré une présentation générale qui date de 1992, *The Complete Carriers at War* demeure encore l'un des

1. Sur Internet, divers sites proposent régulièrement des scénarios inédits, du matériel naval et aérien supplémentaire, ainsi que de nouveaux graphismes pour illustrer divers écarts.



Crédits:

Les cuirassés britanniques ont ici réalisé le rêve de tout amiral au cœur des batailles navales de la Première Guerre mondiale : « barrer le T » de l'escadre adverse, autrement dit, pouvoir utiliser un maximum de canons contre elle alors que celle-ci ne peut se servir que de la moitié de son artillerie principale...

Jeux de simulation les plus performants du moment. Jusqu'à présent, les différentes versions de ce logiciel ont toujours bénéficié d'un bon suivi de la part de SSG. Avec l'apparente « compression » des activités de cet éditeur, il faut craindre un éventuel abandon de cette politique. Ce serait bien dommage car d'autres extensions pourraient encore nous offrir une résolution plus détaillée des combats de surface et la pratique du jeu en réseau.

GREAT NAVAL BATTLES THE FINAL FURY

La mise en commun d'une « simulation » et d'un « simulateur » au sein d'un même logiciel devait offrir un jeu « définitif » sur la reproduction des grandes batailles navales de la Seconde Guerre mondiale.

Entre 1992 et 1995, pas moins de quatre épisodes se sont succédés pour enrichir une série portant le titre générique de *Great Naval Battles* et édité par SSG. À l'aide d'un système de jeu relativement standardisé, ces différents produits font revivre les affrontements navals et aéronavals, historiques ou hypothétiques, de l'ensemble des grands théâtres

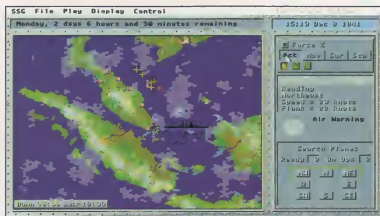
d'opération de la Seconde Guerre mondiale (Pacifique, Atlantique et Méditerranée).

Depuis peu, SSG propose les quatre jeux de cette série regroupés au sein d'une seule et même boîte. Comme dans bon nombre de compilations, celle-ci inclut un épisode « inédit » : la reproduction des plus célèbres affrontements navals de la Première Guerre mondiale.

La fusion de deux styles

Avant l'apparition (en 1992) du premier volume de *Great Naval Battles* (GNB en abrégé), on pouvait répartir les bons logiciels de jeux traitant de la « chose militaire » dans deux catégories assez distinctes. D'un côté, à l'aide d'une interface aussi conviviale que possible et à grand renfort de graphismes et d'effets sonores plus ou moins spectaculaires, les « simulateurs » placent les joueurs aux commandes d'un avion, d'une unité navale ou encore d'un char d'assaut. Dans la deuxième catégorie se classent les « simulations ». Dans celles-ci, le joueur est mis en présence d'une ou de plusieurs cartes sur lesquelles il doit commander, déplacer et faire combattre un ensemble d'unités de taille et de type fort variables. Ici, le joueur n'a pas de prise directe sur les commandes de ces unités mais doit leur assigner des ordres.

La grande originalité de *Great Naval Battles* consistait donc à fusionner ces deux catégories de jeux (simulateur et simulation) au sein d'un même logiciel. Cette fusion, renouvelée dans les épisodes successifs de cette série, permet ainsi au joueur d'agir sur un même événement sur plusieurs échelles différentes.



Crédits:

C'est par l'intermédiaire de ce type d'écran, dans *Carriers at War*, que le ou les joueurs peuvent établir leur stratégie tout en suivant l'évolution de la situation générale. Nous sommes

ici près des côtes de Sumatra, le 8 décembre 1941 : la Task Force Z britannique tente d'intercepter les convois japonais et leur escorte (dont la position

au niveau de commandement le plus élevé, le joueur peut ainsi se retrouver jusqu'à la tête de la totalité des forces navales et aéronavales d'un grand nation durant pratiquement toute la Seconde Guerre mondiale.

C'est notamment le cas dans le scénario de campagne inclus sur le premier jeu de la série et qui reproduit l'intégralité de la bataille de l'Atlantique entre 1939 et 1943. Durant cette période, le joueur doit gérer en temps réel (heureusement « accélérable »...) toutes ses forces navales et aéronavales : répartition des navires au sein des différents groupements navals, mise en place des convois et des patrouilles dans tout l'Atlantique, recherches et interceptions des unités ennemies, ravitaillement et éventuelles réflexions des navires endommagés, etc.

À un niveau de commandement moins élevé, le joueur doit organiser le fonctionnement de ses groupements navals et de ses différentes escadilles aériennes : mise en place des unités navales en ordre de bataille avant un affrontement, lancement des missions aériennes (reconnaitances, interceptions, raids), ordres à envoyer aux différents navires au cœur d'un affrontement, etc.

Enfin, au niveau tactique, les jeux de la série GNB se transforment en véritables « simulateurs » en nous faisant pénétrer au cœur des navires. Lors d'une bataille, le joueur dispose ainsi d'un accès direct aux différents postes de commandes de chacun des navires placés sous ses ordres, du plus majestueux des cuirassés au plus anonyme des destroyers...

Evidemment, ce ne sont pas les tâches à accomplir qui manquent sur un navire : direction de la manœuvre, gestion de l'artillerie principale ou secondaire, lancement des torpilles et, en cas de malheur, organisation des équipes et du matériel de secours pour faire face aux avaries !

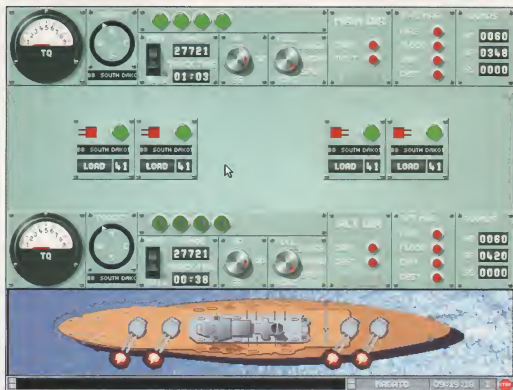
Heureusement, dans les batailles mettant en présence de nombreux navires, il est possible et même vivement recommandé de déléguer jusqu'à la totalité de ces tâches « subalternes » aux bons soins de l'ordinateur.

Ainsi, lors d'un affrontement, il est tout à fait possible de « varier les plaisirs » : organiser la disposition tactique de sa flotte, sauter d'un bateau à l'autre et, sur chacun d'entre eux, s'occuper, ne fût-ce que durant un bref instant, d'un poste bien particulier. « Simulateur » oblige, animations et effets sonores (réels déjà assez démodés) accompagnent en temps réel l'ensemble des actions.

Crédits:

Dans *Carriers at War*, le Yamato, cuirassé géant japonais, est harcelé par l'aviation américaine non loin d'Okinawa en avril 1945.





Scénarios multiples

Avec une compilation proposant la reproduction de la plupart des grands mais aussi plus obscurs affrontements navals disputés tout au long des grands conflits mondiaux du XX^e siècle, les joueurs disposent évidemment d'un choix particulièrement abondant de scénarios. Ceux désireux de pouvoir prendre en mains les différentes commandes des navires doivent accorder leur préférence aux scénarios ne mettant en présence que quelques navires. On peut ainsi citer le classique affrontement entre, d'une part, le *Bismarck* et le *Prinz Eugen* allemands et, d'autre part, le *Hood* et le *Prince of Wales* britanniques, ou encore les engagements nocturnes qui se sont multipliés autour de Guadalcanal.

Au niveau intermédiaire, on dénombre les scénarios traitant de batailles plus importantes, s'éten-

dant souvent sur plusieurs jours, mettant en présence plusieurs groupements navals et pouvant également inclure l'intervention d'unités aériennes basées sur la terre ferme (Jutland en 1916, le raid du *Bismarck* dans l'Atlantique en 1941, les multiples batailles de la guerre du Pacifique ou en Méditerranée : cap Matapan, interception de convois autour de Malte, Mer de Corail, Midway, Guadalcanal, etc.). Enfin, il existe plusieurs scénarios particulièrement ambitieux traitant de pans entiers de la guerre navale sur l'un ou l'autre grand théâtre d'opération. Le plus « fou » d'entre eux propose ni plus ni moins que l'ensemble de la bataille de l'Atlantique entre 1939 et 1943... Mais on peut également citer le scénario reproduisant l'ensemble des opérations navales durant la (longue) bataille pour le contrôle de Guadalcanal. En guise de bonus, chacun des jeux de cette série inclut en outre quelques scénarios hypothétiques, un éditeur offrant la possibilité de faire intervenir des navires restés à l'état de projet (ex. : les cuirassés géants allemands du plan Z) sans oublier un générateur aléatoire de batailles réservant parfois quelques surprises quant à la composition de la force adverse.

Un jeu brouillon

Tous dotée, cette compilation semble disposer de tous les atouts nécessaires pour s'attirer les faveurs de nombreux joueurs. Hélas, la pratique des différents scénarios va quelque peu tempérer cet enthousiasme initial.

Il faut tout d'abord savoir que, dès le premier épisode de cette série, de nombreux problèmes, petits et grands, sont venus troubler le bon fonctionnement de ces jeux : présence de multiples bugs, intelligence artificielle médiocre, simulation trop simpliste des opérations aériennes, etc. Episode après épisode, les concepteurs ont donc tenté de corriger ces défauts (quitte parfois à en créer d'autres...). Etant donné que la compilation propose les différents volets de cette série dans leur version originale (dépassées toutefois de quelques bugs), les joueurs doivent ainsi faire face à une série de jeux manquant parfois d'homogénéité malgré une base commune.

Divers retouches dans l'interface ne l'empêchent pas de demeurer assez perfectible dans son ultime version : les accès aux différentes fonctions de jeu ne sont pas toujours bien agencés et certains écrans se révé-

lent assez

lent assez avarés d'informations vraiment claires. Cela se remarque surtout dans les gros scénarios impliquant de nombreuses unités sur de grandes étendues. Les tâches à accomplir dans les scénarios ambitieux se révèlent en outre tellement nombreuses que le joueur se sent souvent débordé par la situation et est alors encouragé à confier des pans entiers de ses responsabilités aux bons soins de l'ordinateur... qui n'est hélas pas un modèle d'efficacité lorsqu'il s'agit de gérer une situation tactique ou stratégique.

A ce propos, l'intelligence artificielle est vraiment loin de constituer un adversaire convaincant : tactiques stéréotypées ou, au contraire, versant dans le « n'importe quoi », déploiements initiaux et mouvements identiques lorsqu'on rejoue plusieurs fois un même scénario, impossibilité de mettre sur pied une stratégie vraiment efficace dans les scénarios s'étalant sur plusieurs mois... C'est d'autant plus dommage que cette série est strictement réservée au jeu en solitaire contre la machine sans aucune possibilité de mettre face à face deux joueurs humains.

La simulation de l'incertitude stratégique, crucial sur les océans, n'a bénéficié que d'un traitement assez peu réaliste, avec des rapports de reconnaissance et des compte rendus de raids se révélant beaucoup trop fiables.

Si on y ajoute de temps à autre l'apparition interpestive de bugs plus ou moins gênants (depuis des effets sonores capricieux jusqu'à des « plantages » en passant par divers petites incohérences dans les affichages à l'écran), le joueur a trop souvent l'impression de se retrouver face à une série de jeux très (très ?) ambitieuse mais pas assez maîtrisée par ses concepteurs.

Le bilan n'est toutefois pas totalement négatif. Le principal intérêt de cette compilation est d'offrir la possibilité assez unique à ce jour dans l'univers du logiciel de se retrouver directement aux commandes de quelques unes des unités les plus prestigieuses de l'histoire de la marine. Ce plaisir ne pourra toutefois vraiment se savourer que dans les scénarios incluant des effectifs suffisamment réduits. En revanche, pour les grandes batailles et autres campagnes de longue haleine traitant des épisodes les plus célèbres de la guerre navale entre 1939 et 1945, on préférera diriger les joueurs vers le plus convaincant *The Complete Carriers at War*.

LES AUTRES SIMULATIONS NAVALES

Elles datent parfois de plusieurs années et cela se remarque au niveau de leur interface et de leurs graphismes mais elles sont encore diffusées et une ou deux originalités majeures sont susceptibles d'attirer l'attention des amateurs avertis...

● Carrier Strike

Mis au point par Gary Grigsby (qui réalisa plus tard, entre autres succès, *Steel Panthers I et II*), ce logiciel édité parSSI en 1992, simule les grandes batailles aéronavales de la guerre du Pacifique entre 1942 et 1944. D'une manière générale, ce jeu ne fait pas le poids face au plus affûté *Complete Carriers at War* mais il présente toutefois une originalité majeure : il est possible de relier les différentes batailles au sein d'une grande campagne s'étalant sur l'intégralité du conflit. Chaque affrontement doit donc être géré en songeant au long terme. Il est ain-

GREAT NAVAL BATTLES THE FINAL FURY

Jeu CD-Rom PC édité par SSI. Nécessite un 486/33 avec 8 Mo de mémoire sous DOS (tourne également sous Windows 95).

Qualités : opportunité unique de « prendre les commandes » de la plupart des unités les plus prestigieuses de l'histoire de la marine de guerre entre 1914 et 1945. Quelques scénarios inédits (Première Guerre mondiale).

Assez bonne reproduction de l'ambiance des batailles navales de surface « au canon et à la torpille ». Éditeur de scénarios et générateur aléatoire de batailles.

Défauts : intelligence artificielle décevante. Interfaces assez encombrantes dans les gros scénarios. Simulation assez médiocre de l'incertitude de stratégie et des opérations aériennes.

Grands scénarios de campagne fastidieux et difficilement gérables. Persistance de quelques petits bugs. Exclusivement réservé au jeu en solitaire contre la machine. Graphismes (éga) un peu surannés en 1997. Absence de mode d'emploi écrit.

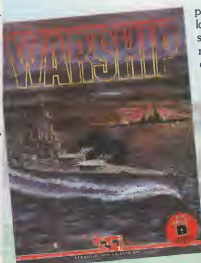
si parfois préférable de battre en retraite pour éviter de se retrouver à cours d'indispensables porte-avions lors des batailles ultérieures... SSI a inclus ce logiciel sur l'une de ses récentes compilations **Twenty Wargame Classics**.

● General Quarters

General Quarters n'est pas le titre d'un jeu mais le nom d'un petit éditeur américain qui propose depuis une bonne dizaine d'années un nombre doucement croissant de simulations navales. Les graphismes et l'interface se révèlent tout à fait désuets mais demeurent pratiques. Il est en outre assez aisé d'opposer deux joueurs sur le même ordinateur. Les mécanismes de simulation se montrent assez simples mais incluent toutefois la plupart des facteurs clés des affrontements sur les mers. Outre plusieurs batailles déjà traitées par de nombreux autres éditeurs (le raid du Bismarck, Midway, Leyte, etc.), cet éditeur offre surtout quelques thèmes beaucoup plus originaux : les opérations navales durant la guerre russo-japonaise de 1904-1905, l'incursion du Graf Spee dans l'Atlantique sud, la guerre des Malouines en 1982 ainsi que les plus célèbres opérations navales de la Première Guerre mondiale (Falklands, Jutland, l'épopée de l'Erden, la chasse au Goeben en Méditerranée).

General Quarters Software : P.O. Box 1429, Torrance, CA 90505, USA.

● Warship (SSI - 1986)



Egalement conçu par Gary Gygis, ce logiciel offre la possibilité de reproduire les combats navals de surface de la guerre du Pacifique. Des mécanismes pointus et un éditeur de scénarios accompagné d'une copieuse bibliothèque d'unités navales constituent les principales qualités de cette simulation. L'interface se révèle hélas totalement

dépassés pour le joueur de 1997.

Pourtant, une réédition remise aux normes du jour pourrait servir de base à un équivalent naval de Steel Panthers.

Ce logiciel est encore diffusé par Novastar dans sa collection de « vieux » classiques de chez SSI.

Les jeux qui suivent sont devenus bien difficiles à trouver mais ils méritent d'être cités pour quelques unes de leurs qualités que l'on alimenterait d'ailleurs voir éventuellement reprises dans des logiciels plus récents ou à venir :

● Actions stations

(Intermecine - 1990)

Il s'agissait d'une simulation extrêmement pointue des combats navals de surface entre 1920 et 1945. Ce logiciel un peu aride proposait de nombreux scénarios, des mécanismes de simulation très précis et réalistes, un éditeur et générateur de batailles paramétrable dans tous les sens et accompagné d'une base de données assez phénoménale.

Autres atouts appréciables, l'adversaire machine se montrait compétent et il était possible d'oppo-

ser deux joueurs humains sur la même machine.

Ceux qui pourraient encore en trouver un exemplaire constateront évidemment que les graphismes et l'interface accusent désormais le poids des années...

● Dreadnoughts

(Turcan Research System - 1992)

Une boîte de base et deux extensions permettaient aux joueurs de revivre la plupart des grandes batailles navales de surface entre 1890 et 1943. C'est ainsi que parmi la vingtaine d'affrontements proposés, il était offert Yalu, Tushima, Coronel, Falklands (1914), Dogger Bank, Jutland, River Plate, Mer de Java, etc. L'originalité de ce logiciel tient au fait que le ou les joueurs ne commandent pas directement les mouvements et les actions de chacun de leurs navires.

Tout comme un amiral, ils doivent envoyer des ordres à leurs différentes unités qui peuvent alors être diversement interprétés. Cette approche de la simulation se révèle évidemment assez proche de la réalité. Le logiciel était hélas quelque peu handicapé par une interface assez fastidieuse. En revanche, pour superviser l'évolution de chaque bataille, les joueurs disposaient de vues en 3D assez convaincantes pour l'époque (1992).

D'origine britannique, ce logiciel se trouve encore dans les rayons de quelques boutiques spécialisées en Grande-Bretagne.

● Task Force 1942

(Microprose - 1992)

Au moment de sa sortie, ce logiciel était un concurrent direct de la série *Great Naval Battles*. En effet,



TF 1942 incluait dans un même jeu des éléments d'une simulation (commandement de groupements navals) avec celles d'un simulateur (prise en main directe des commandes d'un navire). Le thème proposé était la reconstitution des opérations navales autour de Guadalcanal entre 1942 et 1943. Divers batailles ainsi qu'une campagne complète et un éditeur s'offraient aux joueurs.

Tout comme son concurrent, TF 1942 n'était praticable qu'en solitaire contre un adversaire machine hélas pas très efficace. En revanche, parce que probablement moins « démesuré » que son concurrent, il se révélait plus facile d'accès. L'ambiance des combats navals de surface était également assez convaincante.

Au vu de ce qui est annoncé pour les mois à venir, les amateurs de simulations navales peuvent se sentir quelque peu frustrés. En effet, à l'exception de logiciels traitant de batailles navales antérieures au vingtième siècle, rien ou presque ne leur est proposé par les différents éditeurs.

Il faut reconnaître que, pour la Seconde Guerre mondiale, la série *The Complete Carriers at War* fait figure de simulation assez définitive. Elle continue d'ailleurs à bénéficier d'un assez bon suivi de la part de son éditeur mais aussi de ses pratiquants, très actifs, entre autres via Internet.

Toutefois, différents aspects de tous les logiciels présentés ici accusent déjà le poids des ans. Une interface « post Panzer General » et la possibilité de jouer en réseau ainsi que, pour *Complete Carriers at War*, des graphismes remis aux normes du jour auraient pu constituer autant d'améliorations susceptibles de renouveler leur audience. □

Crédit: SSI.

Dans la Mer de Corail en 1942, une force d'invasion japonaise cingle vers Port Moresby (Great Naval Battles). Tout en regrettant divers défauts dans l'agencement de certaines commandes, il faut tout de même apprécier la présence d'indications utiles sur l'écran stratégique qui, entre autres, identifient les forces en présence en les nommant.

L'océan comme champ de bataille

Le dernier né de la série des « 5 stars », inaugurée par le prestigieux et réussi *Panzer General* puis complétée par *Fantasy, Allied* et *Star General*, est là. Il traite un thème original et quelque peu délaissé : les opérations dans le Pacifique au cours de la Seconde Guerre mondiale et bénéficie de l'expérience des précédents produits de la série.

PACIFIC GENERAL

Par Omar JEDDAOUI

Pacific General — Batailles du Pacifique dans sa version française — offre aux joueurs de découvrir un théâtre d'opérations gigantesque et passionnant. Des grandes campagnes d'invasion de la Chine par l'armée continentale japonaise aux titanesques affrontements aériens de la fin de la guerre, le jeu couvre presque dix ans de conflit (1936-1945).

Sur le fond,SSI continue d'améliorer ses produits. *Pacific* comprend, outre de nombreux scénarios historiques (de Pearl Harbor à Okinawa) et imaginaires (invasion de l'Inde voire des États-Unis par les Japonais), la possibilité de jouer une campagne de bout en bout en tant qu'Américain ou Japonais, alors que *Panzer General* ne permettait que la campagne côté allemand.

Mais surtout, il offre la possibilité de jouer en direct (via modem ou IPX) ce qui permet de pallier la faiblesse de l'IA (qui n'a guère été améliorée semble-t-il par rapport aux produits précédents) en mettant en rapport deux « généraux » humains.

De plus, amélioration très importante, un éditeur de scénario a été rajouté, qui inclut l'ordre de bataille complet de la Seconde Guerre mondiale (on peut donc créer des scénarios aussi bien pour le théâtre Pacifique que pour le théâtre européen). De quoi prolonger singulièrement la vie et l'intérêt du produit...

LE SYSTEME DE JEU PRESERVE

Le système de « mouvement/combat » inauguré par *Panzer General* reste, à peu de choses près, en l'état.



Rappelons en l'essentiel : selon le scénario choisi, les joueurs disposent d'unités qui semblent représenter en moyenne un régiment, une escadre ou un « capital ship » (pour les navires) ou une escadrille (pour les avions). Les caractéristiques de chaque unité sont assez variées puisque l'on tient notamment compte de leur capacité antiaérienne, anti-surface (ou anti sous-marine), de leur dotation en munitions et en carburant, de leur niveau de retranchement et de leur expérience.

Lors d'une phase de jeu, on peut effectuer une des actions ci-dessous pour chacune des unités

1. Combat + Mouvement ou Mouvement + Combat.

2. Renforts/Construction. Les combats sont de deux types. Le combat par bombardement (artillerie + certaines unités navales) permet d'infliger des pertes à l'adversaire en prenant un minimum de risques. Le combat rapproché (infanterie, blindés, aviation) est souvent plus efficace mais plus risqué. Chaque unité se déplace et combat individuellement (les combats sont résolus avant le mouvement/combat de l'unité suivante) ce qui permet une grande richesse de combinaisons et rend la défense assez ardue.

Comme les unités les plus rapides se déplacent de six cases, cela signifie qu'en théorie on peut percer jusqu'à six lignes de défense en un tour. Comme en plus le parachutage, le transport aérien et le débarquement sont autorisés, les situations sont très fluides et la défense en ligne ne paie pas. Par contre la défense mobile, les « hrissons », les « poings-blindés », l'encerment et le contre sont des concepts qui s'expriment pleinement dans la série des généraux.

Lors des combats, les unités subissent des pertes et ils devient nécessaire de les renforcer (les unités commencent la partie avec 10 pas de pertes et les unités

Plages de rive et bateaux de plaisance, c'est la vie dans le Pacifique... Seul problème, les Japs ne font pas de quartier !

d'élite peuvent avoir jusqu'à 15 — ce sont là les fameuses « 5 stars » — pas de pertes maximum...). Il est également possible d'améliorer une unité lorsqu'un nouveau matériel devient disponible. Par exemple, dès que le chasseur Mustang devient disponible, il est conseillé d'équiper les unités de chasseurs américains de ce modèle. Enfin, il est possible de « construire » de nouvelles unités dans n'importe quel ville ou aéroport (pour les unités aériennes) contrôlés par le joueur. Toutes ces opérations de maintenance mobilisent l'unité concernée pendant tout le tour et se payent en « points de prestige », la monnaie d'échange dans *Pacific*.

On gagne des points de prestige en capturant des objectifs situés en territoire ennemi et en détruisant des unités adverses. Les campagnes permettent de disposer d'un noyau central de troupes qui prendront part aux différents scénarios — éventuellement appuyées par des auxiliaires qui ne seront présent que le temps d'un scénario donné — et il devient important de bien gérer son capital de points de prestige pour créer une « armée » performante et équilibrée (compréhension des blindés, des moyens aériens, des paras, etc.).

NOUVEAUTES ET LIMITES

Par rapport aux précédents jeux de la série, l'échelle de *Pacific General* a été revue à la baisse (ceci s'explique par la faiblesse relative des effectifs engagés dans les combats du Pacifique, par rapport à ceux du théâtre européen, quelques dizaines de milliers d'hommes à Guam contre plus d'un million à Koursk par exemple).

Une nouvelle option privilégie les attaques multiples (plus il y a d'unités amies adjacentes à la cible, plus les dégâts sont importants).

La composante navale a été affinée. La portée des navires dépend maintenant des scénarios (les cartes ne sont pas toutes à la même échelle). Les « capital ship » peuvent subir des coups critiques et des dommages permanents ou temporaires (ces derniers pouvant être réparés). Les sous-marins peuvent naviguer en plongée ou en surface. Les porte-avions sont capables d'embarquer plusieurs unités aériennes (les unités aériennes se divisent en deux catégories : celles basées à terre et celles basées sur porte-avions) et les chasseurs ont maintenant un nouveau type de mission, la CAP (protection aérienne des porte-avions). Certains bombardiers (les torpilleurs) peuvent attaquer une case adjacente à celle où ils se trouvent. Mais globalement, il y a moins de souplesse manœuvrière que dans *Star General* puisque que la combinaison Mouvement + Combat + Mouvement n'est pas possible.

Enfin, certaines unités disposent de capacité particulières qui se traduisent le plus souvent par des améliorations de certaines valeurs de combat : génie d'assaut « casseurs de bunkers », USMC Raiders avec chiens, bonus de charges banzaï, etc.

Si le degré d'abstraction introduit par *Panzer General* pour les opérations terrestres est acceptable (d'autant qu'il est la contrepartie d'une convivialité et d'une jouabilité exceptionnelles), il atteint ses limites pour les opérations navales et aériennes. En effet, le concept de zone de contrôle (toute unité doit interrompre son mouvement dès qu'elle est adjacente à une unité ennemie du même type) est ridicule appliqué aux forces aériennes. Il n'y a plus de troisième dimension et l'on peut encadrer des escadilles ennemies comme on peut encadrer des unités d'infanterie.

L'aviation ennemie ne peut alors s'échapper et peut être parfois détruite sans combat dès lors qu'elle n'a plus de carburant pour se maintenir en l'air. Les combats navals sont très peu subtils (se réduisant à des duels d'artillerie) et l'interaction navale/aérienne est quelque peu étrange car depuis que les mouvements des avions ont été revu à la baisse, il y a des navires « plus rapides » que des unités aériennes (ou qui en tout cas couvrent plus de cases à chaque tour de jeu). Comme dans le théâtre Pacifique, ce sont les affrontements aériens qui prévalent, cette approche simpliste risque d'agacer plus d'un joueur.

ERGONOMIE EN BAISSÉ

Malheureusement, l'ergonomie et la convivialité qui avait assurées le succès de *Panzer General* n'ont pas su être reproduites. Certes, elles sont nettement meilleures que celles de *Allied General* mais restent, de manière assez incompréhensible, en dessous de ce qui avait été fait pour le produit original.

C'est d'abord le choix des couleurs qui rend difficile le repérage et l'identification des unités de combat, qui ont tendance à se confondre avec le fond de la carte. Peut-être également la résolution choisie est elle trop fine et nuit au confort visuel. C'est le déplacement des unités qui tend à être assez lent (même avec un Pentium 133 équipé de 24 Mo alors que la configuration recommandée est un Pentium 90 avec 16 Mo). C'est également l'utilisation croissante de « hiéroglyphes » (idéa introduits dans *Star General*) en lieu et place de mots, qui rendent la compréhension du produit plus délicate et pénalisent aussi bien les nouveaux venus qu'il doivent intégrer de nouveaux concepts que les anciens qui ne retrouvent leurs repères qu'en partie.



C'est un écran de gestion des forces (achats et amélioration d'unités) beaucoup trop chargé et peu convivial (cet écran est d'usage essentiel dans le mode campagne puisqu'il permet de gérer la composition de son armée). C'est enfin la difficulté pour les joueurs de distinguer les unités ayant déjà agi.

Ajoutons qu'il faut une configuration assez musclée pour faire tourner *Pacific General* (Pentium 90 disons nous) là où *Panzer* se contentait sobriement d'un 486/33 (certes de belles images ont été rajoutées mais elles ne présentent pas un grand intérêt en terme de jeu).

L'apparente incapacité de SSI à au moins reproduire (sinon améliorer) l'ergonomie, la convivialité et la jouabilité de *Panzer General* est bien entendu décevante. Ceci dit, *Pacific General* reste un produit très accessible et agréable d'utilisation. Les améliorations diverses des capacités des unités, les spécificités de la composante navale et l'éditeur de scénarios sont du plus grand intérêt.

Bien sûr, le réalisme est encore loin d'être au rendez-vous mais ce n'est pas le créneau de la série. Au final, voici un logiciel de jeu d'historie très sympathique et distrayant, qui permet de s'occuper des dizaines d'heures durant (les accros de *Panzer General* diront des centaines !) à condition ne pas rechercher un réalisme parfait. □

En haut
L'éditeur de scénarios est certainement l'innovation la plus intéressante de *Pacific General*, d'autant plus qu'il permet de créer des scénarios pour le Pacifique mais également pour d'autres théâtres d'opérations.

En bas
Scènes de combat sur terre et sur mer.

PACIFIC GENERAL

Édité en français sous le titre *Batailles du Pacifique*.

Qualités : très grande jouabilité, éditeur de scénarios, campagne côté japonais ou américain, thème intéressant et original.

Défauts : petits problèmes d'ergonomie, faible réalisme (mais au profit de la jouabilité).

Avertissement : la version américaine de *Pacific General* présente apparemment un gros problème technique. Il est en effet impossible, sur certains ordinateurs, de jouer la campagne japonaise (le jeu revient sur Windows 95). A l'heure où nous mettons sous presse, ce problème reste inexpliqué, aussi bien chez l'éditeur que par nos experts en informatique (et aucun patch n'est proposé). Selon Mindscape (distributeur du jeu en France), la version française ne sera distribuée que si ce problème est corrigé ou si un patch est disponible.

A suivre donc



Quand Microsoft fait du Warcraft

DANS le précédent numéro de *CyberStratégie*, avons abordé le véritable engouement que suscitent les jeux de stratégie en temps réel dérivés de *Warcraft* et *Command & Conquer*. Tous les éditeurs se ruent sur ce créneau et Microsoft ne pouvait être en reste. L'ambition affichée d'*Age of Empires* est ainsi de conjuguer le temps réel et la tradition des grands jeux de conquête, tel *Civilization*.



AGE OF EMPIRES

Par Omar JEDDAOUI

Le thème central d'*Age of Empires* est donc presque similaire à celui de *Civilization* : faire progresser une civilisation antique de l'âge de pierre à l'âge de fer. Bruce Shelley, concepteur du jeu, est d'ailleurs avec Sid Meier déjà à l'origine de *Civilization*.

En plus des combats, *Age of Empires* comprend une large part de gestion de matières premières et de développement technologique, mais aussi des possibilités de commerce et d'alliance. Toutefois, qu'on ne s'y trompe pas, tout s'effectue en temps réel, et le jeu est totalement similaire dans ses principes à *Warcraft* et compagnie plutôt qu'aux jeux de conquête en tour par tour.

UNE QUALITÉ GRAPHIQUE REMARQUABLE

Les graphismes d'*Age of Empires* sont impressionnants et du plus bel effet. Il n'y a rien à dire, c'est magnifique, l'architecture historique des bâtiments est parfaite et largement inspirée de monuments antiques. Les animations des unités, le son et les différents écrans ne sont pas en reste, un vrai délice.

Tout le jeu est géré à partir d'un seul écran, lequel propose une carte « tactique » en 3D que l'on peut faire défiler à l'aide de la souris, et une carte « stratégique » qui couvre tout le terrain disponible sur une surface ne dépassant pas 1/8^e de l'écran. Petit plus agréable, lorsque le curseur passe sur un élément

de terrain important (tel qu'une zone de ressources ou un bâtiment), un message d'aide s'affiche.

L'ergonomie reprend des principes désormais classiques (clic gauche pour sélectionner des unités ou des bâtiments, clic droit pour sélectionner une cible ou une destination). On peut constituer des groupes d'unités et leur affecter un numéro, ce qui facilite les déplacements et la gestion des troupes.

Cependant, il y a tout de même quelques insuffisances surprenantes. D'abord, compte tenu de la taille du curseur, il n'est pas possible d'affecter une cible à une ou plusieurs unités sur la carte stratégique (on peut seulement leur affecter une destination plutôt vague). De plus, lorsque l'on rappelle un groupe par son numéro, l'écran tactique ne se centre pas sur ce groupe, on est donc réduit à agir à l'aveugle. Sélectionner une unité d'un groupe (par exemple pour la ramener à l'arrière lorsqu'elle a subi des dégâts) s'avère également délicat. Enfin, il n'y que trois vitesses de jeu (normale, rapide et très rapide) ce qui semble inadéquat. Bref, pour un jeu où la rapidité d'exécution est essentielle, il y a quelques insuffisances, mineures mais agaçantes.

UN SENTIMENT DE DÉJÀ VU

Les principes d'*Age of Empires* ne sont pas innovants. Il s'agit d'utiliser des « civils » pour construire une base (village puis ville) à l'aide de diverses matières premières récoltées sur la carte. Une fois cette base établie, on peut améliorer sa technologie et créer des unités de combat qui feront anéantir les adversaires. Des variantes (scénarios pré-programmés ou

crées par les joueurs eux-mêmes) permettent de commencer avec un plus ou moins grand nombre d'unités ou de bâtiments, ce qui permet de passer plus rapidement à l'action proprement dite. Il est possible de commercer avec les autres joueurs (ordinaires ou humains) en échangeant des matières premières, mais l'objectif premier reste l'annihilation des adversaires.

Les joueurs peuvent choisir entre diverses peuplades antiques (Égyptiens, Grecs, Romains, Assyriens, Babyloniens, Perses et Japonais notamment). Ce choix conditionne les « innovations » qui seront ou non accessibles (par exemple, les Grecs n'ont pas accès au chariot ni aux éléphants de guerre, tandis que les Babyloniens n'auront pas accès aux phalanges).

Pour un scénario de base, les joueurs commencent avec quelques hommes des cavernes élégamment vêtus de peaux de bêtes (teintes selon la couleur favorite du joueur). Il s'agit alors de procéder au ramassage de matières premières pour construire les bâtiments indispensables à la survie et au développement de sa peuplade. Les matières premières sont au nombre de quatre :

- **Nourriture** : elle s'obtient de plusieurs façons :
 - Naissance : antilopes, éléphants et même lions peuvent être traqués et exterminés par les civils.
 - Mais les troupeaux s'épuisent vite et les territoires de chasse sont souvent loin du « village ». En outre les éléphants et les lions ont la fâcheuse tendance

Le graphisme de la plupart des bâtiments a été largement inspiré par des monuments antiques existant ou des travaux archéologiques (ici, une ville grecque).

d'étriper les chasseurs... Une bonne technique consiste à attirer un éléphant au milieu du village avant de le trucher.

— **cueillette** : certains buissons contiennent des fruits que les civils ramassent... mais là aussi, ils s'épuisent vite ;

— **pêche** : à partir d'un certain niveau technologique, il est possible de construire des bateaux de pêche. Mais les pêcheurs sont peu efficaces et ne font rien dès qu'un banc de poisson est épuisé. Il faut alors leur indiquer d'autres zones de pêche ce qui est un processus pénible.

— **agriculture** : c'est la plus efficace des sources de nourriture. Il faut construire des fermes (pour cela il faut du bois), qui d'ailleurs finissent par s'épuiser également (il faudra alors les reconstruire). En fait, la ferme permet de transformer le bois en nourriture, ce qui fait du bois la ressource la plus utile.

● **Bois** : s'obtient en envoyant des civils couper du bois. Il est recommandé d'investir dans les techniques d'artisanat dès que possible pour améliorer le rendement.

● **Pierres et Or** : ces ressources sont plus rares. Les pierres servent assez peu (essentiellement pour la construction de murs, de tours de garde et de merveilles du monde). L'or par contre est très utile dès que l'on atteint des niveaux « technologiques » avancés.

Une fois que l'on dispose de suffisamment de nourriture et de bois, on peut construire des bâtiments et augmenter sa population civile ou ses effectifs militaires. Les bâtiments disponibles sont des habitations (il faut une habitation pour quatre unités, selon le principe des fermes de Warcraft), des greniers (pour stocker la nourriture, il convient donc de les construire



re le plus près possible des sources de nourriture pour minimiser les déplacements), des puits de stockage qui permettent de stocker bois, pierres et or (donc là aussi, à construire de préférence près des bois et des carrières).

On trouve aussi des centres de recherches qui permettent d'acquies de meilleures armes et armures (en consommant des points des ressources), des marchés (qui eux permettent d'améliorer l'agriculture et l'artisanat, voire de découvrir la roue, là encore en consommant des points de ressources) et des centres

administratifs (qui permettent d'accéder à de nouvelles technologies).

Les bâtiments à vocation militaire sont les casernes (pour l'infanterie), les « archeries » (pour les archers), les écuries (pour la cavalerie, les chariots et les éléphants), les académies (pour l'infanterie lourde) et les académies de sièges (catapultes et balistes) et les temples (pour les prêtres).

Tous ces bâtiments à vocation militaire permettent aussi d'améliorer la qualité des unités en investissant des points de ressources (dans la plupart des cas, il faudra de l'or). Enfin, les ports sont polyvalents et permettent à la fois de construire des chariots, des navires de transport et des navires de guerre.

EFFICACITE ECONOMIQUE

À l'exclusion de quelques scénarios purement « militaires » qui se réduisent à un affrontement brutal et direct entre deux groupes d'unités, la clef de la victoire à Age of Empires est une organisation économique rationnelle. À cet égard, les principes acquis dans Warcraft ou Command & Conquer/Red Alert restent parfaitement valables.

Il s'agit donc tout d'abord de développer son économie et d'acquies les technologies les plus avancées. Pour cela, on créera un maximum d'unités civiles que l'on répartira entre le ramassage de la nourriture et la coupe de bois (puis l'exploitation de l'or). On créera dans un premier temps un minimum d'unités militaires (éventuellement épaulées par quelques tours de défense) et on se mettra en posture défensive en se contentant de repousser les assauts ennemis (en cas d'assaut particulièrement

Autre vue de notre cité grecque.

En fait, même si Age of Empires reproduit correctement les styles architecturaux propres à chaque civilisation, il ne s'agit bien sûr pas d'un travail historique rigoureux.



TEMPS REEL ANTIQUAIRE

violent, les civils seront en mesure de prêter main forte aux défenseurs à grands coups de haches ou de fourches).

Dans le même temps, des unités de faible valeur partiront reconnaître le vaste monde.

Tout l'investissement initial en ressources devra aller à l'amélioration de la production économique (plus de civils, plus de bâtiments, plus de technologies avancées).

On privilégiera en particulier tout ce qui permet d'accroître la production (agriculture, artisanat, passage à des stades plus avancés). On n'hésitera pas non plus à construire des puits de stockage supplémentaires près des bois et des carrières afin de minimiser le trajet que les civils doivent parcourir.

De même, les fermes se construisent au plus près des greniers ou du centre-ville. A ce stade, on devait avoir plus d'une vingtaine d'unités civiles pour quatre ou cinq unités militaires.

Ce n'est qu'une fois que la production économique est suffisamment importante que l'on peut passer en phase offensive et songer à occuper du terrain. Pour cela, il faut lancer la production d'unités militaires et investir dans la recherche d'armement afin de disposer des meilleures troupes. A cet égard, toutes les unités ne se valent pas.

Les archers montés sur chariot sont particulièrement efficaces et présentent le meilleur rapport qualité/prix (leur recrutement ne nécessite pas d'or). A l'inverse, l'infanterie lourde semble particulièrement inintéressante.

Les prêtres sont à *Age of Empires* ce que la reine est aux échecs... Non seulement ils sont en mesure de soigner les unités amies « blessées » mais en plus, ils peuvent « convertir » des unités, voire des bâtiments (une fois que l'on a acquis le « monothéisme ») en ennemis en amis par le biais de leur sort de conversion. Leur seul défaut est qu'ils coûtent relativement cher en or, mais quelle efficacité !

Prenons le cas de deux formations de dix unités qui se rencontrent. L'une est composée de dix uni-



tés de phalanges, l'autre de cinq phalanges et de cinq prêtres. Cela ressemble à un combat égal, un contre un, mais ça ne l'est pas. Avant que l'ennemi ait pu profiter de sa force de frappe supérieure, les cinq prêtres auront converti cinq phalanges. L'adversaire se retrouve donc à cinq contre 15 (dix phalanges donc cinq fraîchement converties et cinq prêtres).

Les prêtres reculent le temps de récupérer leur points de sort (une conversion consomme quasiment l'intégralité des points de sort dont ils dispo-

Une scène de pillage.

Ce genre de situation correspond bien à la simulation des combats dans *Age of Empires* : le temps réel et l'absence de toutes règles de formation transforment les engagements en un fouillis infâme qui n'a rien de réaliste. Par contre, quand vient le moment du pillage, le jeu est strictement proche de la réalité : chacun pour soi, et c'est le massacre !

sent, mais ces points se « rechargent » progressivement). A dix contre cinq, l'issue du combat ne fait pas de doute, et le camp en surnombre ne devrait pas perdre plus de deux unités de phalanges. Les autres seront quelque peu endommagées mais se feront ensuite rétablir par les prêtres. Le bilan de l'affaire et que le premier camp a perdu dix unités tandis que le second en gagné trois à cinq grâce à ses prêtres et se retrouve plus puissant après l'engagement. Sur le plan économique, les prêtres sont tout aussi redoutables puisqu'ils peuvent convertir les civils et même les centres de production adverse (belle économie de ressources !)

Sur le plan tactique, outre l'utilisation des archers ou des balistes pour engager l'ennemi à distance, il y a peu de possibilités. Comme pour tous les jeux en temps réel, une fois qu'une bataille impliquant de gros effectifs commence, les joueurs perdent le contrôle de la situation par manque de temps. Leur rôle se borne alors pour l'essentiel à s'assurer que leur camp dispose de la supériorité numérique, à éventuellement retirer les unités éprouvées de la ligne de front (ceci n'est utile que si l'on dispose de prêtres à l'arrière pour les soigner) et à diriger des renforts aux endroits clés tout en s'assurant qu'à l'arrière la production continue et que de nouvelles troupes sont recrutées.

Sur le plan stratégique, et contre un adversaire humain, les attaques de saturation sur plusieurs

Une superbe cité cachée au cœur de la forêt. *Age of Empires* prend presque ici une allure de jeu de rôle. Mais où est Lord British ?



Jeu édité par Microsoft.
 Disponible sur PC.
 Nécessite un Pentium 90 avec 16 Mo,
 sous Windows 95.



La gestion des ressources, voire le commerce, est l'une de principales activités du jeu. Malheureusement, parvenu à un certain niveau de développement, la gestion de la cueillette ou de la coupe du bois devient laborieuse.

fronts ont de bonnes chances de déstabiliser l'adversaire qui n'aura pas le temps de faire face partout. En revanche contre l'ordinateur, c'est la concentration des moyens qui paie.

LE BILAN

Peu novateur sur le fond, *Age of Empires* ne brille pas non plus par ses fonctionnalités. L'intelligence artificielle est médiocre. Il n'est pas rare d'atteindre le tout dernier stade d'évolution possible alors que l'adversaire en est encore à l'âge de la pierre.

La gestion de l'économie par l'ordinateur est d'une efficacité douteuse, et l'on retrouve des bâtiments inutiles éparpillés sur la carte. Militairement, l'ordinateur est plus redoutable grâce à sa vitesse d'exécution supérieure. Mais ce système ne saurait être utilisé pour simuler la moindre bataille antique, aucune règle de formation n'étant intégrée (pour cela, procurez vous plutôt l'excellent *Great Battles of Alexander*).

On appréciera par contre le fait que les déplacements des unités paraissent dans l'ensemble assez intelligents (nous n'avons pas remarqués les longues errances qui caractérisent les déplacements dans d'autres jeux de même nature). Du point de vue convivialité, on regrette la lourdeur de la gestion de la

pêche, du commerce et même de l'agriculture qui obligent les joueurs à constamment s'occuper de détails inintéressants.

On pourra aussi s'étonner du fait que les ressources sont non renouvelables (les arbres fruitiers, cela repousse en principe, non ?)

Côté jeu, on note la présence de nombreux scénarios (une cinquantaine), de campagnes à thème et d'un sympathique éditeur de scénario. Le côté multi-joueurs est également assez complet (et là, le commerce prend plus d'importance). Au risque de

se répéter, rappelons que les graphismes sont vraiment très réussis.

Enfin, la prise en main est aisée et devient même élémentaire pour ceux qui ont pratiqués des jeux tels que *Warcraft* ou *Alerte Rouge*. Contrairement aux jeux à thème futuristes, la compréhension du systèmes est facilitée par le contexte pseudo-historique (on comprend aisément qu'un éléphant de guerre soit plus puissant qu'un cavalier ou qu'on ait besoin de pierres pour construire un mur) et ce contexte rajoute un charme certain au produit.

En conclusion, on peut dire que, du point de vue des passionnés de jeux d'histoire et de jeux de conquête, *Age of Empires* ne correspond pas du tout à ce que l'on pouvait espérer : il n'a aucun rapport avec des jeux comme *Civilization*, et l'aspect historique se limite au contexte, l'économie et les combats étant au niveau de *Warcraft II*.

Par contre, d'un point de vue strictement ludique, *Age of Empires* est un produit assez fascinant, sous réserve d'aimer le temps réel toutefois. Le graphisme laisse poitriner, il y a un grand nombre de scénarios et de campagnes, les potentialités en multi-joueurs sont énormes.

Bref, voilà un produit impressionnant qui, sans être particulièrement novateur, risque de faire des vagues.



De l'or, de l'or !
 Cette civilisation, encore à l'aube de l'humanité, a la chance d'avoir découvert une mine d'or à proximité immédiate de son camp. Une aubaine qui lui assure un développement facilité. Et l'éléphant fera rapidement un délicieux casse-croûte !



SCIENCE FICTION

INVASION

L'apocalypse selon Microprose

APRES *UFO* et *Terror From The Deep*, Microprose repart à la chasse aux méchants extra-terrestres, qui tentent une fois de plus d'asservir notre pauvre Terre ! Et une fois encore, le résultat est une fantastique combinaison de combats tactiques et de gestion.

Par Jérôme BOHBOT

X-COM APOCALYPSE

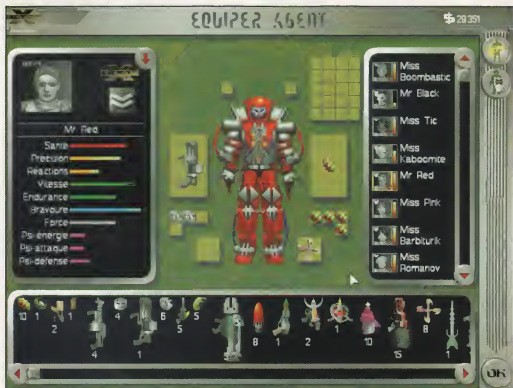
En 2060, les velléités de conquête spatiale des hommes et leurs besoins en ressources minières les poussent à affronter de nouveaux les extra-terrestres. Les retombées de ce conflit ont sérieusement détérioré les conditions de vies sur Terre et forcé l'essentiel de la population à un exode vers les nouvelles colonies spatiales. Les vestiges de la civilisation sont survécut dans le cadre idyllique de Méga-Primus, véritable ville-Etat, entièrement autosuffisante.

Cependant, depuis l'apparition de portails interdimensionnels, des troubles ont commencé à ébranler la cohésion sociale. Pour endiguer cette nouvelle menace extraterrestre, le Sénat a voté de nouveaux crédits pour le groupe X-COM, unité dont le joueur incarne une nouvelle fois le commandant.

L'action de *X-COM Apocalypse* se déroule donc intégralement en ville. Faire face aux raids d'OVNI, à l'infiltration des diverses compagnies installées à Méga-Primus, développer ses forces et ses bases et enfin repousser définitivement toute menace aliène, tels seront les nombreux objectifs à atteindre pour terminer le jeu. Autant le dire tout de suite, cela prendra des semaines !

Bien que bénéficiant d'une interface « pointer et cliquer » qui permet de piloter la totalité du jeu à l'aide de la souris, la prise en main demande un minimum d'entraînement. Pour aider le joueur à démarrer, un didacticiel s'exécute automatiquement lorsque l'on choisit le mode débutant. Il existe par ailleurs quatre autres niveaux de difficulté et il est bon de noter que même en mode « facile », parvenir au bout du jeu n'est pas toujours une sinécure.

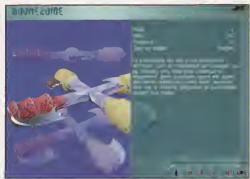
L'action se joue à deux échelles différentes : la gestion de sa ou ses bases, son personnel et ses ressources d'un côté, et les combats tactiques de l'autre. A ce titre, *X-COM* constitue un jeu très complet aux multiples facettes, offrant beaucoup plus de possibilités que ses prédécesseurs.



UNE GESTION STRATEGIQUE

X-COM est avant tout un jeu stratégique où la gestion revêt un rôle capital. L'écran principal du jeu, appelé Cityscape, donne accès à tous les éléments de vos forces. Le jeu s'y déroule en temps réel. Il est toutefois possible de suspendre le temps à tout moment pour réfléchir ou donner des ordres à ses différentes unités. De la même manière, on peut accélérer le défilement des heures en attendant l'arrivée d'un événement. Un panneau d'information comporte huit onglets qui permettront tour à tour au joueur de faire apparaître les écrans de contrôle des bases, des véhicules, des agents X-COM, des laboratoires d'ingénierie, de biochimie, de physique quantique, des informations sur les véhicules hostiles qui circulent dans la ville et sur les différentes organisations alliées ou ennemies d'*X-COM*.

Dès que des activités extra-terrestres sont détectées, un écran d'alerte apparaît. Un bilan journalier informe le joueur de son score, de ses revenus et de ses dépenses. A la fin de chaque semaine, des subventions sont versées en fonction des scores journaliers. Des informations complémentaires sont en même temps transmises à X-COM, comme l'état des relations avec les autres organisations. En effet, en fonction de la réussite ou de l'échec des missions, ou encore de certaines options prises au cours des semaines précédentes, les rapports peuvent se dégrader avec des entreprises ou groupes gouvernementaux. Cela peut priver votre organisation de certaines ressources ou d'équipements qu'une compagnie hostile refusera tout bonnement de livrer. Pour remédier à cette situation, il faudra alors dépenser des sommes importantes pour retrouver des relations ne serait-ce que neutres.



En titre.

Avant de partir en mission, il est nécessaire d'équiper chaque agent. Une bonne partie de la réussite de chaque mission en dépend.

Ci-dessus : L'Omnipédie permet de s'informer sur toute créature et tout matériel découvert. On peut voir ici le boomroide, une arme dignes des *Men In Black* !

QUESTION D'ARGENT

Une fois déduits les frais de fonctionnement de son organisation, le joueur ne dispose pas d'une somme très importante pour tenir une semaine complète. Il faut donc planifier ses investissements, particulièrement lors de l'achat de véhicules destinés au combat aérien, d'un terrain pour installer une nouvelle base ou encore de la construction de nouveaux bâtiments. Gérer ces priorités devient dans ce cas particulièrement important. Si le joueur se rend compte qu'il n'arrive plus à intercepter un seul OVNI, il doit pré-



Ci-dessous. Chaque fois qu'une unité aliène vivante est repérée, un écran d'alerte apparaît. Le joueur doit alors sélectionner les agents qu'il va envoyer sur place et leur attribuer un véhicule.



INFECTION 2:00

Characteristics

- Megaphone
- Cold as Steel
- Monitor
- Superstamina
- Colossal Arms
- Cyborgs
- Transcend
- Survival

Characteristics

- Cyborgs
- Superstamina
- Cold as Steel
- Transcend
- Megaphone
- Cyborgs
- Transcend
- Survival

49



SCIENCE FICTION

INVASION



Ci-dessous. Les terrains de construction d'une base sont assez exotiques. Il est vite nécessaire d'en installer une deuxième, voire plus sur d'autres terrains.

Cette option permet d'handicaper, voire d'éliminer une organisation alliée aux extra-terrestres. Attention, il faudra s'attendre à une forte résistance. Le mieux est d'essayer de s'assurer avant de la puissance de l'adversaire. Faute d'attaquer ses bâtiments de cette façon, il est encore possible d'y lancer un raid tactique à l'aide de ses agents.

Dès qu'un crash d'OVNI a été signalé, un alien vivant repéré ou encore lorsque l'on décide d'effectuer un raid punitif sur une organisation ennemie, il est nécessaire de passer en phase de combat tactique. Pour cela, il suffit de sélectionner les agents X-COM à envoyer, de les équiper et de leur affecter le véhicule de combat adéquat.

À leur arrivée sur place, le joueur aura le choix d'affronter l'ennemi en temps réel ou à l'aide d'un système de tours

alternés. Dans ce dernier cas, il sera possible, pour chaque unité, de réserver des points d'action et de donner des ordres de tir en cas de rencontre avec l'adversaire pendant son tour de déplacement. Pour ce qui est du temps réel, le système est peu plaisant et laborieux à l'emploi, sans être pour autant plus réaliste. Même si la mode est au temps réel pour certains jeux de simulation et fonctionne parfaitement pour un Warcraft ou un Command & Conquer, le système de combat de base d'X-COM (en tour de jeu) est suffisamment bien conçu pour s'en passer.

Quoi qu'il en soit, de nombreuses options s'offrent au joueur au cours d'une phase de combat. Pour les mouvements, il est possible de sélectionner un seul agent ou tout un groupe, il en va de même pour les ordres de tir. On peut déterminer le type de formation que chacun de ses groupes de combat (jusqu'à six groupes de une à six unités) utilisera pour se déplacer.

Plusieurs types de tir sont disponibles : normal, ajusté,



Ci-dessus. Lors d'une phase de combat, les unités peuvent se trouver à des hauteurs différentes. Seules les unités qui se trouvent plus bas que celle qui est sélectionnée apparaissent.



Ci-dessous. L'esthétique des engins de guerre dans X-Com est très limitée, mais cela renforce l'aspect parodique du jeu.



Jeu PC CD-Rom en version française intégrale, édité par Microprose. Nécessite un 486DX4/100, Pentium 100 conseillé, avec 16 Mo. Fonctionne sous Win 95 et Win 3.11 (DOS4/GW).



en rafale, etc., et les détonateurs des charges explosives ou des grenades peuvent être réglés pour se déclencher au moment du lancer ou un nombre déterminé de tours plus tard. Les projectiles des armes lourdes ont une aire d'effet et occasionnent des dommages aux bâtiments. Une unité adverse ou alliée peut même être blessée ou tuée par l'effondrement d'une structure.

PERSONNE N'EST PARFAIT

X-COM Apocalypse pourrait être parfait mais il souffre de quelques défauts qui, sans être terribles, n'en sont pas moins énervants.

Dans un premier temps, la prise en main du jeu est assez laborieuse, même pour quelqu'un qui est déjà familier des épisodes précédents de la série. Certes, le manuel de jeu est très beau, bien fait, mais ne dispose pas d'index. Il faut donc aller piocher les informations recherchées un peu au hasard, ou lire l'intégralité du livret.

Pour le reste, l'essentiel des problèmes se retrouve lors des phases de combat tactique qui sur le long terme finissent par être répétitives. Il n'est d'ailleurs pas rare de retrouver des décors similaires lors de missions différentes. Les réactions automatiques de ses propres unités au cours des combats sont parfois peu logiques. Malgré les ordres donnés, certains agents X-COM préfèrent se mettre directement à l'abri dès qu'ils aperçoivent une unité ennemie plutôt que de faire feu et de se protéger ensuite. Mais le détail le plus honteux réside dans l'impossibilité d'annu-

C'est contre de la première version, les repoussantes créatures d'Apocalypse ont été nettement améliorées. C'est sûr, la Terre doit être défendue contre ça !

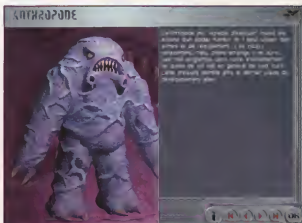
ler un déplacement. C'est dommage car il arrive fréquemment d'ordonner un mouvement à l'une de ses unités simplement en essayant d'en sélectionner une autre, surtout lorsque ses troupes se répartissent sur plusieurs niveaux (jusqu'à neuf possibles).

A n'en pas douter, ce troisième volet de la série X-Com connaîtra, à l'instar des précédents, une succès mérité, d'autant plus que le thème des invasions extra-terrestres n'a jamais été autant à la mode. On ne peut d'ailleurs s'empêcher de faire le rapprochement entre le film Men In Black et X-Com Apocalypse. Il émane du jeu un petit côté parodique lié essentiellement à l'apparence tant des aliens que de l'équipement utilisé. Et les quelques défauts dont souffre le jeu ne parviendront cependant pas à entacher le plaisir qu'apportera au joueur les innombrables heures passées sur ce produit. □

X-COM APOCALYPSE

Qualités : jeu prenant, grande durée de vie, système tactique de qualité, plus original que les précédents.

Défauts : quelques défauts mineurs du système tactique (fauteurs, petits problèmes d'ergonomie), certains temps réel sans intérêt, parfois long et répétitif.





THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

LA LEGENDE D'ALEXANDRE

DANS le précédent numéro, nous avons chaudement salué la sortie de *Great Battles of Alexander* (Interactive Magic), première partie d'une série qui devrait combler les amateurs de jeu d'histoire sur ordinateur. Après ces premières impressions, une analyse plus poussée s'imposait. C'est pourquoi, *CyberStratégie* —fidèle à son credo— vous propose cette fois un guide de la guerre à l'époque macédonienne.

Par Fabrice AUFORT et Frédéric BEY

En plus des grandes batailles livrées contre les Perses, *The Great Battles of Alexander* propose également de revivre les engagements moins importants d'Alexandre, contre les tribus barbares thraces ou scythes.

Dans les batailles de GBcA, l'armée macédonienne commandée par Philippe II, puis par son fils Alexandre, affronte successivement cinq adversaires différents : les troupes grecques du Péloponnèse, les barbares illyriens et danubiens, l'armée perse de Darius et des cavaliers scythes et enfin les Indiens de Porus et leurs éléphants.

Reconstituée dans le jeu avec une précision historique d'une extrême rigueur, chacune de ces armées possède de des points forts et des faiblesses dont il faut maîtriser le subtil mélange pour espérer triompher. Afin de mener vos troupes à la victoire, nous vous proposons, tout d'abord, d'en faire un inventaire détaillé, avec leurs différentes possibilités d'action.

À tout seigneur, tout honneur, nous commencerons par l'armée macédonienne, d'autant que le jeu en campagne n'est possible qu'en incarnant Alexandre lui-même...

La bataille du Granique et celle de Gaugamèle sont les plus importantes livrées par le grand commandant. La tactique macédonienne du marteau et de l'enclume (cavalerie lourde et phalange) devra s'appliquer à la perfection pour que le joueur puisse l'emporter.

L'ARMÉE MACÉDONNIENNE : LE MARTEAU ET L'ENCLUME

L'armée d'Alexandre le Grand est une formidable machine à gagner les batailles. Ses performances extraordinaires, tant historiques que simulées, tiennent à une parfaite combinaison d'unités aux qualités complémentaires. Une image simple permet de le résumer, même si elle est quelque peu réductrice : celle du marteau et de l'enclume.

L'enclume, c'est la phalange : une unité d'infanterie lourde bénéficiant d'une forte cohésion (7 dans le jeu), dont le front est un mur de lances infranchissable et quasi inébranlable. Cette redoutable puissance s'accompagne, il est vrai, d'une mobilité d'autant plus réduite qu'il s'agit d'une unité double, c'est-à-dire lente et difficile à manœuvrer. C'est pourquoi l'intégrité du front est si importante pour le commandant macédonien, car la moindre brèche dans la ligne de bataille entraîne immédiatement des prises de flanc dévastatrices. Généralement déployées au centre, les phalanges doivent avancer méthodiquement et de concert, alors que sur les ailes, la cavalerie s'emploie à nettoyer le terrain des ennemis qui pourraient les prendre à revers.

Le marteau, c'est la cavalerie lourde. Composés par la noblesse du royaume, les compagnons sont le fleuron d'une armée, dont les agerms constituent l'élite de l'élite ! Quelles soient d'origine macédonienne ou thessalienne, ces unités sont efficaces pour lancer des charges dévastatrices sur les lignes adverses. Il s'agit de la force de frappe de l'armée d'Alexandre, destinée à effectuer des percées comparables à celles de l'arme blindée dans la guerre moderne.

Le front ennemi enfoncé, il leur suffit d'envelopper l'adversaire, qui se trouvera alors coincé par la montée des phalanges. Le danger principal pour la cavalerie lourde réside dans l'éparpillement (attaque trop profonde et poursuite d'unités adverses en déroute). Elle doit rester groupée, sous la conduite d'un chef de valeur. Historiquement, Alexandre avait pour habitude de charger à la tête de ses compagnons, afin de peser immédiatement à l'endroit et au moment décisif.

Les autres unités de l'armée d'Alexandre ont également un rôle important, même si l'est plus annexe :

- la cavalerie légère est également de très bonne qualité, notamment les lanciers (*prodromoi*). Elle doit couvrir les flancs de la cavalerie lourde lors de ses attaques.

- les hoplites d'élite, *hypaspistes* et *agerms hypaspistes* (ces derniers, encore plus forts, ont une cohésion de 9), disposent d'une grande manœuvrabilité. Placés en réserve, ils combinent les brèches intervenues dans la ligne de bataille (les hoplites grecs allés peuvent servir de même, mais leur résistance est moindre).

Les peltastes thraces ou mercenaires, unités d'infanterie légère, sont les moins bonnes troupes de l'armée mais leur rôle peut parfois être déterminant. Ainsi, à l'issue des offensives de la cavalerie lourde, ils nettoient le terrain en éliminant les unités en déroute (ce qui évite de mobiliser des troupes plus utiles). Ils sont également efficaces pour accabler l'adversaire de missiles. Attention cependant de ne pas les exposer à une charge de cavalerie, de chars ou d'éléphants, il n'en resterait pas grand chose.

Dernier élément d'importance, les Macédoniens sont presque systématiquement en situation d'infériorité numérique, ce qui compense l'avantage qualitatif de leurs troupes. Il est donc impératif, voire vital, pour le joueur macédonien de respecter les deux règles suivantes :

1. Frapper vite et fort à l'endroit décisif, pour éviter une guerre d'usure perdue d'avance.



2. Ne pas sacrifier les unités d'élite, faute de quoi le seuil de déroute est rapidement atteint.

L'ARMÉE HOPLITIQUE TARDIVE : COURAGE ET ABNEGATION

À l'inverse des troupes macédoniennes, qui participent à la campagne de bout en bout, l'armée grecque de Chaeroneia (août 338 av. J.-C.) en est exclue pour des raisons chronologiques. Certes, Alexandre s'illustra lors de cette bataille, mais sous le commandement de son père, alors roi de Macédoine.

Depuis la guerre du Péloponnèse, qui marque la fin de la période hellénique classique, les armées des cités-Etats grecques ont peu évolué. Leur composante principale demeure la phalange composée de fantassins

lourds, portant une armure complète, une lance et un bouclier : les hoplites. Formée le plus souvent sur huit rangs, les guerriers d'une phalange sont agueris et parfaitement solidaires, car amis ou voisins. Ils combattent « les frères près des frères, les amis près des amis et les amants près des biens aimés ». Exemplaire à cet égard, on notera la présence du bataillon sacré de Thèbes, une unité d'élite composée d'une centaine de couples homosexuels.

Le jeu crédite les hoplites grecs d'une cohésion de 6, et même 9 pour le bataillon sacré (ces guerriers choisissent le mort plutôt que la reddition !), un niveau proche des 7 points attribués aux phalanges macédoniennes. La seule nouveauté de la période réside dans l'utilisation de fantassins légers, les peltastes, armés d'un petit bouclier et de javalots, en complément de la phalange. La cavalerie est la grande absente de l'armée grecque. Seulement quelques mécènes cavaliers légers, équipés d'armes



de jet l'accompagne sans grande efficacité, excepté en niveau défensif.

Au combat, les Grecs n'ont guère l'embaras du choix. La nature de leurs troupes réduit fortement les options tactiques. Ils doivent recourir au choc frontal direct, dans lequel les hoplites excellent. La réussite est conditionnée par un impératif : la protection des flancs de la phalange. Tant que l'adversaire dispose de troupes similaires, le problème n'est pas particulièrement aigu. En revanche, face à une armée macédonienne très forte en cavalerie, la question devient beaucoup plus problématique.

Les solutions ne sont pas légions (en fait si, mais c'est pour plus tard !). Tout d'abord, il est parfois possible de retarder la menace de débordement par les flancs en exploitant le terrain sur une aile (les hauteurs et la ville à Chaeronea, par exemple) et en défendant l'autre avec cavalerie et peltastes réunis. La deuxième, plus offensive, repose sur une avance en ordre oblique : une tactique mise au point par les Thébains, qui consiste à refuser une aile tout en renforçant la seconde, qui portera seule le poids de l'attaque. Difficile à développer au cours du jeu en raison de l'activation aléatoire des chefs, voire impossible comme à Chaeronea, compte tenu du déploiement initial. La troisième consiste à conserver quelques phalanges pour protéger les flancs en formant une « équerre » sur les flancs, renforcée avec une combinaison de peltastes et de cavalerie légère.

Cette dernière solution est sans doute la plus efficace, mais elle comporte l'inconvénient majeur de réduire le front et donc la puissance de choc des phalanges. Un vrai dilemme. C'est pourquoi, en dépit de leur solidité et de leur expérience, l'armée grecque n'est pas en mesure de menacer réellement une troupe aussi robuste qu'elle, mais composée d'éléments plus versatile comme celle des Macédoniens. Beaucoup trop monolithique, son mot d'ordre est donc : courage et sens du sacrifice !

DANUBIENS ET ILLYRIENS : LES TRIBUS BARBARES

Pour les tribus thraces et taulantiennes (illyriennes), voisines de la Macédoine, l'organisation militaire reste au stade élémentaire, car leurs armées ne comptent que des fantassins. L'infanterie légère, armée de javalots constitue le gros des effectifs. Elle est renforcée par

quelques unités d'infanterie moyenne, un peu mieux équipées et plus résistantes. Les options tactiques sont limitées et reposent sur deux éléments : le terrain et le nombre.

Les troupes barbares ne peuvent espérer résister aux unités macédoniennes lourdes. Pour survivre au rouleau compresseur des phalanges, elles doivent tirer parti du terrain (rivères, végétation, hauteurs) et harceler leurs ennemis avec des missiles. Leur force réside également dans leur nombre, lequel bien utilisé permet d'attaquer les troupes adverses de flanc ou même à revers, ce qui est particulièrement dévastateur pour les hoplites et les hypaspistes. Toutefois, leur manque relatif de mobilité privilégie fortement les options de placement stratégique.

Adversaires plutôt faibles, ce sont les conditions de victoire du scénario qui déterminent l'intérêt de la bataille. Ainsi, au cours de celle de Pelium, le joueur macédonien doit économiser ses forces face aux vagues successives qui déferlent sur ses troupes de toutes parts, car son seul de déroute se situe à 30 points (conditions historiques). Premiers adversaires d'Alexandre dans la campagne, ces tribus barbares constituent une excellente introduction aux rudiments de la tactique macédonienne. Au-delà, les affrontements manquent un peu de richesse tactique. Elles ne plairont vraiment qu'à ceux qui admirent les Indiens, ceux d'Amérique...

L'EMPIRE PERSE LA FORCE DU NOMBRE

L'épopée d'Alexandre est rythmée par ses affrontements avec les Perses. Historiquement, Darius III est l'ennemi des Macédoniens, et c'est bien entendu le cas dans le jeu de campagne. Outre cet aspect, la composition de l'armée évolue au fil des batailles (devenant de plus en plus « orientale »). Tout en conservant des qualités et défauts assez constants, les Perses et leurs alliés offrent une grande richesse, basée à la fois sur la variété des situations tactiques que par des variantes intrinsèques.

La faiblesse de Darius III se situe principalement au niveau de son infanterie. Pour pallier ce défaut, le centre de l'armée perse est composé de hoplites mercenaires grecs durant les batailles de Granique et d'Issus. Ce sont les seuls fantassins dont la cohésion est suffisante pour



A gauche, les éléphants chargent les phalanges, ci-dessus, la cavalerie lourde macédonienne se prépare à déboucher l'infanterie légère barbare.

résister un tant soit peu aux phalanges macédoniennes. Malheureusement, leur nombre est peu réduit et ils sont mal secondés par le reste de l'armée.

Les fameux « Immortels » de la garde royale (présents à Issus et Gaugamèles), une unité perse d'infanterie moyenne, sont également des combattants d'élite, mais ils sont encore moins nombreux. La multitude de javeliniers, archers et autres fantassins légers n'est pas d'une grande utilité. Une exception néanmoins à Issus, les peltastes cardaces y font montre d'une résistance supérieure.

Le point fort des Perses se trouve dans une cavalerie à la fois nombreuse et efficace. Leurs meilleures troupes montées sont les cavaliers lourds bactriens, dont certains sont cataphractaires (c'est-à-dire protégés par une armure complète). Malheureusement, à l'exception des batailles de Gaugamèles et Samarkand, ils ne sont pas assez nombreux pour faire face. Leur excellente qualité ne compense par leur infériorité numérique face à la cavalerie de l'armée d'Alexandre.

Les escadrons les plus nombreux sont ceux de la cavalerie légère, qu'il faut savoir utiliser avec doigté dans leur spécialité, le harcèlement de l'adversaire, avec javalots ou flèches, suivi immédiatement d'un repli. La tactique gagnante pour le commandant perse consiste à marquer et couvrir les mouvements de la cavalerie ennemie avec ses propres troupes à cheval, tout en esquivant au maximum les combats. Il lui faut avant tout éviter la pénétration de ses lignes, sous peine de voir son infanterie s'effondrer très rapidement.

À l'exception de Gaugamèles, où la cavalerie perse est particulièrement représentée, il faut absolument éviter de la mettre en danger en prenant l'initiative de l'attaque. La cavalerie perse doit être vue comme une arme défensive, soit par ses armes de jets (cavalerie légère), soit par ses contre-charges (cavalerie lourde). Elle doit, en outre, tirer partie des avantages du terrain et, par exemple, attendre que la cavalerie ennemie traverse les rivières pour l'attaquer avec une cohésion réduite. Quelle que soit la situation, le Perse ne peut emporter la décision avec ses cavaliers uniquement. Il lui faut donc les manier à la fois avec prudence et parcimonie.

À Gaugamèles, outre une cavalerie très nombreuse, le Perse dispose d'éléphants et de chariots, lesquels sont de très bonnes armes offensives. Elles sont en mesure de semer la perturbation dans les rangs macédoniens, notamment parce qu'elles peuvent désorganiser temporairement l'alignement des Macédoniens grâce à des percées (souvent suicidaires). Il ne faut cependant pas en attendre des miracles...

LES SCYTHES : UNE ARMÉE DE CAVALIERS

Parents pauvres des adversaires d'Alexandre avec les tribus barbares, les Scythes ont une armée exclusivement composée de cavaliers légers, notamment d'archers à cheval. Leur seule tactique efficace est basée sur l'esquive combinée au harcèlement de l'adversaire par des tirs

LA TERMINOLOGIE MILITAIRE ANTIQUE

Afin de faciliter l'accès à la série des Grandes batailles de l'histoire, voici un petit index des termes militaires antiques et leur équivalent dans le jeu.

L'INFANTERIE LOURDE



HO/HI : hoplites (unités simples ou doubles)

Présents dans les deux camps selon les batailles, il s'agit des troupes de base de l'époque, caractérisées par une protection importante et une lance de plus de deux mètres.



MA/PH : phalange macédonienne (unités doubles)

Les phalanges sont utilisées depuis le VII^e siècle avant notre ère, et elles ont atteint leur apogée grâce aux Macédoniens. Formées d'hoplites, leur particularité réside dans l'utilisation de la sarissa, une lance de près de six mètres de long permettant au second rang de participer au combat, ainsi que par le port d'une armure plus légère (mobilité accrue, renforcée par un bon entraînement). Connues sous le nom de *pezhetairoi* (compagnons à pieds), elles étaient au nombre de douze, mais six seulement partirent avec Alexandre.



HI : hypaspistes

Ce sont des hoplites d'élite probablement créés par Philippe II, dont le nom signifie « porteur de bouclier ». Une grande expérience et un équipement plus léger leur permettait de disposer d'une plus grande liberté de mouvement que les phalanges tout en bénéficiant d'une cohésion comparable.



MI : infanterie moyenne

Équipées d'une cotte de maille (moins lourde que la cuirasse grecque) et entraînées au corps à corps, ces troupes de qualité constituèrent l'élite des adversaires d'Alexandre. Comparées aux hoplites, il leur manque l'inertie due à un armement lourd et à un entraînement plus poussé. Les plus connues sont les gardes « immortels » perses.

LES AUTRES FANTASSINS



LI : infanterie légère

Ce terme générique fait référence aux fantassins équipés uniquement d'un bouclier et d'une courte lance, souvent renforcés par des armes de jet. À la différence des escarmoucheurs, ces soldats sont entraînés pour le combat au corps à corps.



LP (CA/LP) : peltastes (Cardaces, unités doubles)

Il s'agit des troupes légères par excellence. Leur nom est dérivé du *pelta* (petit bouclier) qu'ils protégeaient. Elles étaient armées de javalos, une arme dévastatrice, mais de faible portée. Également entraînées au combat en mêlée, ces unités sont plus résistantes que les javaliniens classiques.



SK : escarmoucheurs

Ce terme s'applique à l'ensemble des troupes sans protection et armées de missiles (archers, javaliniens ou frondeurs). À quelques exceptions près, elles ne sont pas entraînées pour le corps à corps et leur mission consiste à gêner le déploiement adverse grâce au harcèlement, mais également à former un rideau défensif devant les unités plus lourdes. Historiquement, elles dissimulaient les mouvements des phalanges.

LES TROUPES MONTEES



LC : cavalerie légère

Essentiellement composée d'archers et de javaliniens à cheval, son atout principal réside dans une mobilité accrue par rapport aux fantassins légers. Elles peuvent rapidement contourner les adversaires moins mobiles. Dans certains cas, leurs montures étaient uniquement utilisées pour le déplacement.



LN : lanciers

Ces cavaliers légers combattent avec une lance et ne disposent pas (dans le jeu) d'arme de jet. Les plus célèbres étaient les *prodromoi* (éclairateurs) macédoniens. D'un point de vue historique, l'absence d'étriers relativise l'efficacité de leur lance.



HC (HC/CAT) : cavalerie lourde (cataphractes bactriens)

Spécialisées dans le combat au corps à corps, la puissance de choc de ces unités réside autant dans leur équipement lourd que dans les formations qu'ils adoptaient lors des charges (le plus souvent en coin). C'est pourquoi, les cataphractes perses souffraient d'une efficacité moindre, en raison de leur relative inexpérience de ces techniques de choc (la force de l'armée perse résistait avant tout dans sa mobilité).

LES AUTRES TROUPES MONTEES



EL : éléphants

Engagés pour la première fois par Darius à Gaugamèles, il s'agit d'éléphants indiens, qui ne portaient pas les tours utilisées plus tard par Hannibal. Un javalier se tenait près du conducteur, dans une position souvent précaire. Ils résistent à tout, excepté aux armes pointues, lesquelles déclenchent souvent des mouvements incontrôlables qui peuvent avoir des conséquences funestes pour les deux camps !



CH : chariots

Darius déploya des chariots particuliers (avec des lames sur les côtés) lors de la bataille de Gaugamèles. Bien que très impressionnants, leur efficacité fut réduite par une perte très nette au niveau de la manœuvrabilité. Particulièrement sensibles aux attaques de l'infanterie légère, ils étaient surtout utilisés par les Indiens pour transporter rapidement des soldats légers armés de projectiles.



AT : artillerie (oxybelles)

Alexandre devait souvent organiser des sièges, c'est pourquoi son train comportait une artillerie impressionnante. Les oxybelles (énormes balistes) présentes à Samarkand sont protégées par leurs propres équipages (équivalents à de l'infanterie légère).

Lygimn, 335 av. J.-C.

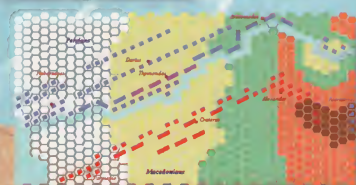
Alexandre, désormais roi de Macédoine, marche contre des tribus danubiennes qui menacent l'arrière-pays macédonien. Les hordes barbares sont en position sur des hauteurs boisées, peu propices au déploiement de l'armée. Alexandre les attire en terrain découvert en exposant une partie de ses troupes légères. Une fois sortis du bois, les Dacétyes sont rapidement débordés par la cavalerie lourde alors que les phalanges avancent droit en avant. Pris entre le marius et l'enclume, les barbares sont défaits et laissent plus de 3 000 victimes sur le champ de bataille.

Pelium 335 av. J.-C.

Avec seulement une partie de son armée, les Macédoniens tentent de reprendre aux Taulantiens (Illyriens) la cité de Pelium. Confronté à une armée supérieure en nombre, Alexandre se retire derrière la rivière Apso, couvert par ses onxyballes (artillerie de campagne) et sa cavalerie. Dès que les premiers renforts arrivent, il prend les Illyriens totalement par surprise dans une attaque de nuit, au cours de laquelle il traverse le fleuve en force. Le combat qui s'en suit est un véritable massacre.

Chéronée, 336 av. J.-C.

40 000 vétérans de Philippe II de Macédoine non-combattant autant de soldats grecs (Thébains à droite, Athéniens à gauche). La résistance désespérée de ces derniers laisse planer l'incertitude sur l'issue de la bataille pendant plusieurs heures. Finalement, une charge de la cavalerie macédonienne menée par Alexandre, le jeune fils de Philippe (il n'a alors que 18 ans), brise la ligne thébaine et finit par prendre les Athéniens de flanc et d'arrière. Les Thébains meurent presque tous, ainsi que 6 000 soldats athéniens. 2 000 autres Athéniens sont faits prisonniers. La Grèce est désormais sous le joug des rois de Macédoine.



Cette carte de la bataille d'Issus est extraite du site internet consacré à la série des Grandes batailles : adams.patriot.net/~townsend/gbooh.html

A LA CONQUÊTE DE L'ASIE... DE LA PERSE À L'INDUS

Gaugamèles, 331 av. J.-C.

Après avoir soumis l'Égypte, Alexandre se lance à la conquête du cœur de l'empire perse. Il traverse le Tigre et établit son quartier général à Arbèles. La rencontre avec l'armée adverse a lieu 30 km plus au nord, dans l'immense plaine de Gaugamèles. Darius dispose de 200 chariots de combat scythés et de 15 éléphants de guerre. Sa force principale réside dans ses 40 000 cavaliers (dont les redoutables cataphractes bactériens). Au total, certaines sources parlent, en incluant tous les fantassins livrés à la hâte et peu aptes au combat, d'une armée de 250 000 hommes. Le chiffre est probablement exagéré, mais les Perses sont largement supérieurs en nombre aux 40 000 fantassins et 7 000 cavaliers de l'armée d'Alexandre.

Pour la première fois, Alexandre décide de garder des troupes en réserve pour couvrir ses flancs (formation en équerre). Il lance ensuite une attaque à droite avec la majeure partie de ses cavaliers accompagnés de javaliens. Au même moment, les phalanges (entret à gauche) pressent un moment difficile sous la pression des troupes perses. Mais Alexandre lui-même, à la tête de sa garde rapprochée, les fameux compagnons, s'infiltre dans une brèche au centre de l'armée perse où l'infanterie adverse est malencontreusement sans protection de cavalerie. C'est alors la panique dans l'armée ennemie, une fois encore prise à revers par les cavaliers macédoniens, qui soulèvent les phalanges menacées. La poursuite des Perses en déroute est terrible. Selon les évaluations, 40 000 à 90 000 Perses succombent alors que 500 Macédoniens seulement sont hors de combat. Alexandre est désormais le maître de tout l'empire perse.

Jazartes, 329 av. J.-C.

Après Gaugamèles, Alexandre soumet successivement plusieurs régions (Sogdiane et Bactriane) pour parvenir aux confins des territoires scythes. Ceux-ci comptent profiter d'une révolte en Sogdiane pour s'opposer aux Macédoniens. Il rassemble des forces au nord de la rivière Jazartes. En dépit de lignes de communication coupées, l'armée macédonienne se lance encore plus loin en avant. Prenant encore l'initiative, Alexandre traverse le fleuve en force et bouscule la multitude des archers scythes avec le soutien de son artillerie. Il les force par cette défaite à reconnaître son hégémonie.

Samarqand, 329/328 av. J.-C.

C'est la seule bataille durant laquelle Alexandre n'est pas présent en personne. C'est également la seule où les Macédoniens seront battus... Pour délivrer Samarqand de la menace des rebelles sogdiens de Spitamènes, Alexandre envoie une partie de ses troupes avec comme objectif la destruction des forces ennemies. Handicapés par des dissensions dans l'état-major, les Macédoniens sont surpris au cours de la traversée d'un gué par l'armée rebelle, composée uniquement de cavaliers lourds cataphractaires. Cette fois, la débâcle est complète : 2 000 fantassins et 300 cavaliers macédoniens succombent avant qu'Alexandre ne parvienne à rejoindre la région avec le reste de son armée.

Arigne, 327 av. J.-C.

Les confins de l'empire perse enfin soumis, Alexandre marche sur

LES BATAILLES D'ALEXANDRE

En complément de notre article de conseils tactiques, voici un historique des grandes batailles d'Alexandre simulées dans le jeu.

Granicus, 334 av. J.-C.

Après avoir traversé l'Helléspont avec 30 000 fantassins et 5 000 cavaliers lourds, Alexandre se heurte, pour la première fois, aux 40 000 hommes envoyés à sa rencontre par Darius II, le roi des Perses. L'armée adverse a pris position derrière la rivière Granicus. Confiant, Alexandre traverse la rivière et porte une attaque percutante avec ses cavaliers lourds, qui dispersent la cavalerie de Darius (majoritairement composée de légères). Les mercenaires grecs, composant le cœur de l'armée perse, sont ensuite les seuls à résister, mais dépourvus de couverture, ils sont méthodiquement anéantis. Les pertes de l'armée macédonienne, mieux équipée et plus lourdement armée sont infimes en regard de celles de l'armée de Darius. À l'issue de cet affrontement, Alexandre prend le contrôle de l'Asie Mineure.

Issus, 333 av. J.-C.

Près de la côte de Syrie, Darius décide de prendre lui-même le commandement de ses troupes, dont le nombre surpasse largement les 35 000 hommes d'Alexandre. La bataille a lieu en front renversé : Darius ayant posé son armée derrière la petite rivière Perses. C'est, de loin, la plus dure livrée par Alexandre au cours de sa (courte) carrière. Une fois encore, il lance une charge générale au travers de la rivière et ouvre une brèche dans l'aile gauche perse. La cavalerie lourde s'y engouffre et prend ensuite de flanc les mercenaires grecs placés au centre de l'armée de Darius. C'est là débâcle, Darius en fuite, à l'exception des mercenaires grecs, qui meurent sur le champ. Le bilan est lourd : 450 Macédoniens contre 10 000 Perses. À l'issue de cette défaite monumentale, Darius offre la paix et la frontière de l'Euphrate à Alexandre, lequel refuse.

Inde. Dans la haute vallée de l'Indus, l'armée macédonienne, répartie en trois groupes tactiques encercle les troupes indiennes, majoritairement composées d'archers et de javaliens légers. L'assaut enveloppant des troupes d'Alexandre bouscule littéralement l'armée adverse n'entraînant sur ses positions. Après la découverte de Samarqand, cet affrontement est une véritable promenade de santé pour les Macédoniens.

Hydaspes, 326 av. J.-C.

L'armée de Macédoine a désormais atteint la vallée de l'Indus et il est bloqué sur les rives de l'Hydaspes (aujourd'hui le fleuve Jhelum) par les 50 000 hommes du roi indien Pours (Purandara, chariots, éléphants et cavaliers).

L'assaut de la masse de son armée (40 000 hommes) sur la rive ouest du fleuve pour faire croire à son intention, Alexandre le traverse de nuit au nord avec une élite de 15 000 fantassins et cavaliers. Il attaque la position de Pours de flanc et après huit heures d'une lutte acharnée, il en vient à bout. Malgré la terreur inspirée par les 200 éléphants de l'armée adverse, les Macédoniens l'emportent à leur habitude grâce à l'action décisive de leurs cavaliers lourds.

C'est concentrés au départ à droite de l'armée d'Alexandre se divise en deux groupes et attaquent simultanément les deux ailes de Pours. Les Macédoniens perdent 1 000 hommes et les Indiens 12 000. Après une 90 000 autres, dont Pours lui-même, sont faits prisonniers. Mais Alexandre n'ira pas plus loin, son armée refusant désormais de se livrer à l'est.

d'archers. Tout est dit, il n'y a aucun autre moyen pour les Scythes de s'en sortir. Toute confrontation au corps à corps aura systématiquement une issue néfaste car ils céderont les premiers. C'est un exercice de style intéressant, mais qu'il est possible de pratiquer avec la cavalerie légère des autres armées.

LES INDIENS : LA PUISSANCE DES ELEPHANTS

Le gros des effectifs indiens est composé d'infanterie légère (archers et javeliniers) de piètre cohésion. Sans troupes d'appoint (c'est le cas à Arigaeum), l'armée indienne n'a malheureusement qu'à attendre, résignée, son annihilation par les Macédoniens. En revanche, lorsqu'elle est dotée — comme à Hydaspes — des unités offensives si caractéristiques de sa culture, elle devient redoutable. Pour être clair, il s'agit des éléphants et des chars de combats.

Porus, le roi indien qui affronta Alexandre, disposait des 200 éléphants lors de cette bataille. Compte tenu de leur nombre, les pachydermes sont en mesure de paralyser l'avance des phalanges ou, au moins, de les désorganiser. En outre, l'aversion bien connue des chevaux pour les éléphants entraîne une autre conséquence néfaste pour les Macédoniens : leur puissante cavalerie doit se tenir soigneusement à distance de la ligne d'éléphants indiens lors de ses charges. En effet, toute unité de cavalerie proche des éléphants perd rapidement sa cohésion. Quand il y a en 200 dans le camp adverse, cela ne simplifie pas les choses !

Les chars de combats indiens sont identiques à ceux utilisés par les Perses lors de la bataille de Gaugamèles, mais ils sont moins nombreux. À l'usage, leur manque de manœuvrabilité les rend beaucoup moins efficaces que les éléphants. Ils peuvent en effet être tournés et pris de vitesse très rapidement par la cavalerie macédonienne. Ce qui manque en fait à l'armée indienne, c'est une solide cavalerie. Dans ce domaine, ils disposent uniquement d'escadrons de cavaliers légers. En dépit de leur qualité, ils ne peuvent prétendre pallier l'absence de cavalerie lourde. Comme les Perses, ils ne peuvent contrer les charges pénétrantes de la cavalerie d'Alexandre et sont condamnés à subir ses percées dévastatrices.

LE COMMANDEMENT

Dans *Great Battles of Alexander*, les chefs sont déterminants dans l'issue des batailles, tant par leur nombre que par leur valeur. Leur rôle consiste à activer les unités (selon leur rayon de commandement), conduire les assauts et, surtout, à maintenir la cohésion et rallier les unités en déroute. Plus un chef est bon (forte initiative), plus il peut donner d'ordres (jusqu'à 7 pour Alexandre) et commander ses unités à une distance plus grande. Par ailleurs, une initiative élevée lui permet de réussir le test d'élan (*momentum*), qu'il autorise à donner jusqu'à trois séries d'ordres consécutives (attention, la cohésion des troupes s'en ressent).

Le meilleur commandant du jeu est bien évidemment Alexandre, qui bénéficie en plus d'une initiative d'élite : trois fois durant la partie il peut décider d'agir en premier en premier. Cet avantage lui confère une initiative tactique souvent décisive au début de l'affrontement, mais elle peut également être cruciale en fin de partie pour rallier les troupes épuisées. Son père Philippe II est également un chef de premier ordre, mais il n'est présent que lors de la bataille de Chaeronea. Parmi les autres chefs macédoniens, Parménion et Cratèrus se détachent nettement avec une initiative de 5.

Pour les adversaires d'Alexandre, le joueur doit avant tout gérer la pénurie de commandants de valeur. Malgré son prestige, Darius III est un mauvais général et il est beaucoup plus utile dans le ralliement des unités en fuite. Les meilleurs chefs perses sont incontestablement



réunis à Gaugamèles : Mazeus et Bessus. Lors des batailles de Granicus et d'Issus, il ne faut pas non plus négliger Memnon et Nabarzanes respectivement.ailleurs, c'est plutôt le désert et la moyenne des chefs perses, Indiens, grecs ou barbares est de loin inférieure à celle des subordonnés macédoniens.

Les possibilités de neutralisation des chefs ne sont pas très importantes. Certes les projectiles peuvent les paralyser ou les blesser (voire les tuer), mais les chances sont faibles (15 % de toucher seulement). Il faut prendre garde de ne pas les exposer inutilement, mais les troupes adverses équipées d'armes de jet ont, bien souvent, autre chose à faire que de tirer dans le vide ! Attention à ne pas perdre Alexandre, car c'est synonyme de défaite.

Dernier point, les commandants peuvent activer des unités qui ne sont pas placées directement sous leurs ordres. Une telle activation coûte le double, mais elle peut permettre de reformer un alignement enfoncé par une charge ennemie. En outre, lors des grandes batailles comme Gaugamèles, certains chefs se trouvent rapidement sans troupes. Utilisez-les pour commander des unités en bon état et conservez les meilleurs (5 d'initiative ou plus) pour le ralliement, c'est le meilleur moyen de résister aux charges répétées des troupes adverses.

Enfin, conseil plus général, *Great Battle of Alexander* fait appel à des techniques propres au jeu d'historique sur carte. Le maniement des troupes (déplacement et orientation) ainsi que la gestion du moral des troupes peuvent devenir très complexes et ne s'adressent pas aux débutants (excepté les plus passionnés, bien entendu). Prenez le temps d'évaluer la situation dans son ensemble et, en particulier, les conséquences d'une avance après le combat (elle est obligatoire). Il est impératif de conserver des alignements réguliers pour éviter les prises de flancs et les infiltrations ennemies.

CONSEILS TECHNIQUES

● Sauvegarder régulièrement

Pour éviter de perdre des batailles et du temps, une gestion rigoureuse des sauvegardes est indispensable. L'option « auto-save » est très pratique pour reprendre l'activation d'un chef après une erreur de placement ou de jugement. Néanmoins, son caractère automatique peut entraîner des erreurs irréparables. La solution idéale consiste à effectuer des sauvegardes supplémentaires avant les moments clés de chaque affrontement, ce qui

L'armée de Porus, avec sa redoutable masse de 200 éléphants, représente sans aucun doute l'ennemi le plus dangereux pour les Macédoniens. Nos conseils tactiques s'avèrent indispensables pour finir la campagne...

vous évitera de reprendre la partie au début. Pensez également à faire une sauvegarde distincte dès le premier tour, sinon vous repartirez avec la bataille précédente. En clair, cela signifie que trois sauvegardes, au moins, sont nécessaires...

● Lire la barre d'état

Avec la fenêtre de commentaires, c'est la principale source d'information en cours de partie. Elle est divisée en trois parties : à droite se trouve la position de la souris, au centre, le chef actif et à droite, l'unité sélectionnée. La documentation en explique les modalités, mais certaines abréviations seront difficiles à décrypter pour un néophyte. En voici l'explication :

TQ : qualité intrinsèque de l'unité (Troop Quality).

Hits : points de cohésion perdus (quand Hits = TQ, c'est la déroute).

I : valeur d'initiative du commandant

Com : nombre d'ordres par activation (utilisés/maximum)

● Le jeu de campagne

Les mécanismes de la campagne qui permet d'incarner Alexandre sont assez simples à maîtriser : le joueur doit, en dix tours stratégiques, remporter huit des neuf affrontements prévus (Samarand est l'exception). Ajoutons que dès le début, Alexandre livre deux batailles successivement (Lygynus et Peltum), ce qui lui laisse quelques « politiques ». Lors de ces périodes plus calmes, le joueur macédonien doit subjuger les territoires (en particulier l'Égypte, qui ne peut être conquise par la force) et pacifier ses provinces, faute de quoi, des révoltes sont à craindre.

Pour cela, il répartit ses troupes de réserve (macédoniennes et mercenaires) entre les différentes régions. L'issue de la campagne est déterminée par l'étendue du contrôle qu'il sur son empire et lors de chaque bataille sa couronne est remise en jeu. Les aspects politiques n'influencent aucunement sur les ordres de bataille, qui respectent scrupuleusement les données historiques. Dernier point, il est possible d'obtenir une victoire totale : le joueur devient alors Alexandre l'Omnipotent. □

CIVIL WAR GENERAL

OUTRES ses qualités ergonomiques et ludiques, *Civil War General* (édité l'année dernière par Sierra) permet à merveille d'illustrer un concept stratégique majeur, généralement peu présent dans les jeux de stratégie informatisés, à savoir le « contre ».

Par Omar JEDDAOUI

Le concept de contre est plus délicat à maîtriser et s'adresse aux généraux subtils, prêt à sacrifier du terrain et à attendre le bon moment plutôt que foncer sur l'ennemi, tête baissée ou sabre au clair, à la première occasion, à l'image du capitaine Stark dans les *Tuniques bleues*.

Plusieurs conditions sont réunies, qui font du contre la seule approche viable lors d'une campagne de *Civil War* (rappelons que la « campagne » est en fait un enchaînement de huit batailles depuis Bull Run jusqu'au scénario fictif, de Washington en passant par Antietam et Gettysburg)...

1. Le sudiste (seul camp autorisé à jouer la campagne) est en constante infériorité numérique.
2. Le système de jeu favorise la défense (voir les notes tactiques plus loin).
3. Les pertes et la fatigue des troupes influencent fortement les performances des unités et incitent donc à une approche prudente.

4. Le nordiste a une approche résolument offensive. Le but de cette stratégie est bien évidemment d'assurer la victoire dans chaque scénario, mais également de minimiser les pertes amies tout en maximisant celle de l'adversaire. Le ratio pertes infligées/pertes subies ne devra jamais être inférieur à 3 pour 1 et pourra même atteindre 10 pour 1 dans certains cas (Gettysburg). C'est la condition sine qua non d'une campagne victorieuse.

COMMENT CONTRER ?

Avant de décrire les situations spécifiques à chaque scénario, quelques principes généraux.

Pour assurer le succès des méchants escavagistes du Sud, il faut procéder en quatre points :

1. La manœuvre de regroupement.
2. La diversion (optionnel) et le harcèlement.
3. La défense souple avec contre-attaques locales.
4. La contre-offensive.

1 - Le regroupement

Les troupes sudistes sont souvent dispersées et occupent des positions qui ne sont pas optimales. Il faut donc dans un premier temps étudier le terrain et sélectionner une position où l'on concentrera ses troupes. Cette position doit répondre à plusieurs impératifs :

— **terrain favorable à la défense** : le meilleur terrain pour la défense est un bois (ou un ruisseau) en haut d'une colline.

Néanmoins, ce type de terrain n'est pas toujours disponible et on pourra se contenter d'une colline surtout si elle est située derrière un ruisseau. Les bois ne sont pas toujours intéressants car il est difficile d'y manœuvrer et renforts et/ou contre-attaques locales auront du mal à pénétrer à destination. Inversement, une route disposée parallèlement à (et à l'arrière de) une ligne de défense est un atout majeur. Enfin, les bois sont parfois à éviter car ils gênent la visée de l'artillerie amie.

— **position proche de la zone d'entrée des renforts éventuels** : moins les renforts auront de chemin à parcourir, plus ils seront frais et plus longtemps ils pourront participer à la bataille.

— **position éloignée des zones de concentration ennemie** : inversement, plus l'ennemi doit parcourir de chemin, plus ses troupes seront fatiguées au moment de l'affrontement.

— **position située à plus ou moins égale distan-**

ce des concentrations de troupes amies (dans la mesure du possible) : ceci afin que toutes les unités atteignent leur objectif plus ou moins simultanément.

La position choisie doit permettre de créer une « grande batterie » d'artillerie (concentration de toutes les unités d'artillerie sudiste) qui battra les approches et usera les unités nordistes avant même qu'elles puissent arriver au contact.

2 - La diversion et le harcèlement

Lorsque le rapport de force est par trop disproportionné (par exemple dans le scénario « Wilderness ») il est recommandé d'entraîner une partie des troupes ennemies loin de la bataille principale. Deux ou trois petites divisions ennemies dans une chasse au dahu. En gardant une longueur d'avance sur l'ennemi, ces brigades éviteront de subir des pertes. 2 000 ou 3 000 hommes pourront ainsi neutraliser 20 000 ou 30 000 nordistes le temps d'une bataille.

L'avance du corps de bataille principal de l'adversaire doit par ailleurs être ralentie pour donner le temps aux troupes amies d'attendre leurs positions, d'organiser leur défense et de se reposer. Les unités de tirailleurs sont idéales dans ce rôle de harcèlement. Elles peuvent infliger des pertes sans en subir, puis décrocher et aller occuper une position hors d'attente de l'ennemi (attention toutefois aux tirailleurs et à la cavalerie ennemie ainsi qu'aux tris de l'artillerie adverse). Accessoirement, on peut « sacrifier » une brigade dans un point de passage clé (par exemple, derrière un pont dans le scénario Antietam) pour retarder l'avance ennemie et obliger l'adversaire à déployer ses troupes en formation de combat (perte de temps et d'énergie supplémentaire). C'est une version adaptée du concept des Thermopyles (ou 300 Spartiates se sacrifiant pour arrêter plusieurs dizaines de milliers de Perses).

Dans tous les cas, il est bon, dans la mesure du possible, d'interdire l'usage des routes à l'adversaire, ce qui l'obligera à manœuvrer en terrain défavorable, augmentera sa fatigue et ralentira sa progression.

Pour contrer la supériorité numérique nordiste, le joueur incarnant le camp sudiste — seul camp disponible pour la campagne — devra faire preuve d'une grande habileté stratégique.



3 - La défense souple

Compte tenu des mesures ci-dessus, les troupes ennemies attendront les positions défensives en ordre dispersé, fatiguées par une progression difficile, usées par les harcèlements et les tirs d'artillerie subis durant l'approche et souvent privées de soutien d'artillerie. Les troupes amies seront elles retranchées en terrain favorables, concentrées, reposées et appuyées par toute l'artillerie disponible.

Néanmoins, grâce à sa supériorité numérique et en se concentrant sur certains points, l'ennemi peut faire passer la ligne de défense. C'est pourquoi celle-ci doit permettre des retraites locales si la pression ennemie se fait trop forte.

Des réserves disposées aux endroits les plus menacés permettent de remplacer les premières lignes lorsque celles-ci sont trop usées par les combats ou encore d'annuler les pénétrations ennemies grâce à de violentes contre-attaques locales.

Le but ici n'est pas de tenir le terrain, mais d'user l'adversaire jusqu'au point de rupture.

4 - La contre offensive

Elle commence lorsque le point de rupture ennemi est atteint. Les unités ennemies refluent ou se mettent en posture défensive. Il y a plusieurs possibilités, mais les moyens limités du sudiste permettent rarement une offensive sur l'ensemble du front.

Le plus efficace est souvent de déborder l'une des ailes du dispositif adverse (celle où le rapport de forces est le plus favorable aux rebelles) puis de se rabattre sur le reste du corps de bataille ennemi en procédant par encerclement. La bataille tourne alors à l'annihilation complète des forces adverses.

On pourra dépêcher quelques unités en profondeur (de la cavalerie si possible) pour détruire l'artillerie nordiste qui ne sera plus protégée par son infanterie. Les brigades les plus faibles se mettront en colonne pour progresser plus rapidement et couper la retraite ennemie (mais gare aux contre-contre attaques !).

Même durant la phase de contre-offensive, il faudra toujours garder à l'esprit les moyens limités du Sud et éviter les combats par trop meurtriers (inutile de sacrifier cent hommes si l'ennemi ne subit pas au moins 300 pertes, inutile aussi de gaspiller les munitions qui coûtent si cher). Si le nordiste réussit à occuper de fortes positions défensives, le seul moyen de l'en expulser est une utilisation massive de l'artillerie.

De ce fait, la contre-offensive atteint ses limites lorsque

les troupes sudistes se trouvent hors de portée de leur support d'artillerie. Si en théorie, il est possible de marquer un temps d'arrêt pour reposer les troupes le temps que l'artillerie soit déplacée vers l'avant, en pratique le sudiste manquera dans la plupart des cas du temps matériel pour réaliser cette opération.

DETAIL DES SCENARIOS

Les conseils fournis dans la documentation sont d'une utilité limitée, voire parfois tout à fait trompeurs. C'est pourquoi nous donnons ici une autre version pour chacun des scénarios. Dans tout ce qui suit, le haut de l'écran sera le nord (la droite sera l'est, la gauche l'ouest, etc.). Le manque de repères géographiques précis ne nous permet pas de donner des indications détaillées.

1 - Bull Run

Le sudiste commence avec peu de troupes. Un repli

immédiat s'impose vers la ligne de crête située au sud des positions initiales (derrière un ruisseau). Une unité d'artillerie est déjà positionnée sur les lieux. La brigade d'infanterie la plus puissante occupera les bois. Les autres s'aligneront sur la colline et attendront les renforts. La brigade de cavalerie jouera le rôle d'appât pour attirer les nordistes sur les positions préparées. Laisser le nordiste s'user pendant deux ou trois tours d'attaque avant de déclencher le contre. Envelopper la ligne nordiste par l'est (terrain dégagé propice à la manœuvre).

2 - Seconde bataille de Manassas

Compte tenu du nombre d'unités et de la durée de l'affrontement, le sudiste manque de ravitaillement. Il faudra donc le prendre sur l'ennemi, mais il faudra aussi économiser sur les tirs d'artillerie (très consommateurs en munitions).

La moitié sud du corps de bataille est bien positionnée et n'a plus qu'à s'enterrer (quelques mouvements



La bataille pour la prise de Washington, qui clôt la campagne, est bien évidemment la plus difficile du jeu. Le nordiste bénéficie d'une énorme supériorité numérique, mais le niveau d'expérience des sudistes et la qualité de leur armement peuvent, en appliquant scrupuleusement la technique du contre, permettre au joueur de parader bientôt dans la capitale fédérale !

seront toutefois nécessaires pour optimiser le placement et présenter un front continu face à l'ennemi. La moitié nord défend un front trop étendu et doit se rabattre plus au sud. Une bonne brigade d'infanterie occupera le bois au sommet de la colline et ce sera l'extrémité nord du dispositif défensif. La brigade de cavalerie est parfaite dans le rôle de réserve mobile et l'importance de sa puissance de feu permet de repousser toute pénétration ennemie (attention cependant à ne pas trop user cette brigade dans de vaines contre-attaques).

La première journée sera défensive. Le sudiste doit attendre les importants renforts du deuxième jour pour contre-attaquer. La matinée du second jour est cruciale, car les sudistes seront usés et les nordistes disposeront encore d'une forte supériorité numérique. À l'arrivée des renforts, la situation se renverse... Les renforts arrivant sur l'aile sud, c'est là que débute la contre-attaque.

Une fois l'aile sud nordiste éliminée, l'aile nord sera prise en étau entre la défense sudiste et les renforts victorieux déboulant du sud. L'aile nord des Yankees sera de toute manière déjà très usée par deux journées de combat et ne devrait opposer qu'une résistance symbolique. Le bilan de la bataille devrait être l'élimination

quasi totale des troupes nordistes (ne devraient subsister que les renforts nordistes qui arrivent quelques jours avant la fin, trop tard pour renverser le cours de la bataille).

3 - Antietam

La supériorité numérique du nord est écrasante. Les troupes du sud sont dispersées sur le champ de bataille et les renforts prévus sont bien maigres. Toutefois, grâce à la victoire écrasante de Manassas, les sudistes disposeront d'un excellent équipement (et donc d'une bonne puissance de feu) et d'un ravitaillement théorique.

Il y a peu de positions propices à la défense, aussi nous suggérons un repli vers l'ensemble colline + bois situé à l'ouest de Sharpsburg (la seule ville du coin). Le sudiste a suffisamment d'artillerie (et de ravitaillement) pour sévèrement étriller les unités du nord avant même qu'elles n'atteignent la ligne de défense. La partie nord du dispositif s'appuie sur une colline boisée sur laquelle les « bleus » devraient buter. C'est d'ailleurs sur la partie nord que la contre-attaque devrait débiter.

Cependant, le sudiste aura suffisamment de moyens (compte tenu de l'arrivée très échelonnée des troupes adverses) pour agir sur l'ensemble du front. Il est d'ailleurs possible de diviser encore plus le corps de bataille ennemi en sacrifiant une brigade sur chacun des points au départ de l'action (mais ce n'est pas indispensable).

Les résultats seront moins décisifs qu'à Manassas mais il est possible de récupérer près de 300 000 points d'armement pour améliorer encore l'équipement des troupes sudistes.

4 - Fredericksburg

Une fois de plus, la moitié sud du corps de bataille sudiste occupe de bonnes positions défensives. Il lui suffit donc d'un minimum de manœuvres pour présenter un front continu, s'appuyant sur une colline boisée puis sur le chemin de fer.

Au nord par contre, il convient d'abandonner la position avancée le long du mur et de rabattre l'ensemble du détachement vers le sud. Là encore, une colline boisée (au sud-ouest du mur) fournit une excellente position défensive, permet de raccourcir la ligne de défense sudiste et de faire la jonction avec la moitié sud du corps de bataille. L'unité d'artillerie la plus au nord aura du mal à rejoindre la ligne de défense, et il lui est conseillé de faire un détour pour éviter de se faire surprendre par les Nordistes.

Les renforts rentrent au sud. Une moitié doit être utilisée pour envelopper le sud du dispositif « bleu », l'autre moitié remontant vers le nord. La puissante cavalerie des « gris » sera extrêmement utile pour lancer un raid d'envergure derrière les lignes nordistes et détruire tout le port d'artillerie ennemi, et ce dès le quatrième ou cinquième tour de jeu. Il est ici possible de détruire la totalité de l'armée nordiste, à une ou deux unités près.

5 - Chancellorsville

Situation délicate pour le sudiste dont l'armée est très dispersée. À l'est, il ne peut que regrouper ses forces sur la colline boisée, s'enterrer et attendre. À l'ouest (corps de Jackson), une fois n'est pas coutume, il doit prendre l'initiative et attaquer. La destruction du corps nordiste qui fait face à Jackson devra se faire rapidement, mais tout en minimisant les pertes sudistes. Cela prendra la première journée et une partie de la matinée suivante.

Ensuite, il faudra se reposer et progresser pour faire

La gestion des unités et l'achat d'armement et de munitions entre chaque bataille est l'un des aspects les plus sympathiques du jeu.

RLE Civil War General Supply = 20000 Army Morale = 15549

Aug 29, 1862 12:30

Time	Unit Name	Leader	Men
*	MS B Brigade	W S Featherston	1365
*	AL A Brigade	Cadmus M Wilcox	1369
*	1st Corps C	A S Cutts	116
*	FL A Brigade	R A Pryor	1411
*	GA G Brigade	Ambrose Wright	1631
*	VA G Brigade	William Mahone	2039
*	1st Reserve A	Stephen D Lee	170
*	VA C Brigade	L A Armistead	2434

Select Reinforcement Area



jonction avec le corps de l'est. Premier objectif, destruction de l'artillerie nordiste qui bombarde impitoyablement le corps est... Deuxième objectif, la jonction proprement dite qui devra être effectuée avant que le corps est ne soit entièrement enveloppé par les Yankees.

Une fois cette jonction effectuée, il faudra alerter la défense (les renforts nordistes vont tenter de casser la ligne sudiste), contre-attaques et repos (le corps de Jackson sera très éprouvé par sa marche d'approche). Ici, on ne peut pas espérer obtenir de victoire aussi écrasante qu'à Fredericksburg ou Gettysburg.

6 - Gettysburg

C'est la bataille des Confédérés. Il dispose enfin d'une supériorité et de l'avantage du terrain. Au départ de l'action, les nordistes vont jeter des unités éparses sur les troupes sudistes entrant par l'ouest pour tenter de retarder leur avance. Le résultat sera bien sûr la destruction de ces importants. Simultanément, les renforts arrivant par le nord doivent marcher sur Cemetery Hill et l'occuper, puis défaire les quelques unités nordistes qui tenteraient de s'interposer.

Le sudiste se regroupera ensuite sur Cemetery Hill (ainsi que dans les bois adjacents), y créera une grande batterie d'artillerie et les vagues d'assaut nordiste viendront s'écraser sur cette défense avant que d'être anéantis. Pas une seule unité nordiste ne doit échapper au carnage !

7 - Wilderness

Malgré le triomphe précédent, le sudiste se retrouve encore en flagrante infériorité numérique. Inutile de tenter d'affronter les nordistes, ils sont trop nombreux. Toute l'armée sudiste doit donc se regrouper dans la clairière située au sud-ouest de la carte (tout près de la zone d'entrée des renforts) à l'exception de deux ou trois brigades qui essaieront d'entraîner le maximum de nordistes le plus loin possible des combats.

Les tirailleurs, plus une ou deux brigades d'infanterie, retarderont, voire bloqueront, toute progression nordiste le long des pistes menant à la clairière, jusqu'à ce que toute l'artillerie sudiste soit en position. On peut alors laisser venir l'ennemi à portée de canon, le bombarder à outrance et l'achever par quelques contre-attaques bien placées.

Le corps de cavalerie sudiste qui rentre au sud-est a

deux options : soit éviter tout affrontement pour ne pas subir de pertes, soit s'enterrer et user la cavalerie nordiste qui lui fait face, avant de la contraindre. Ce ne sera pas facile. Là encore, pas de victoire écrasante.

8 - Washington

Situation à nouveau difficile. Le Nord dispose d'une artillerie surpuissante (des unités de 600 hommes là où le Sud n'aligne qu'une centaine d'hommes en moyenne). Le corps de bataille sudiste est divisé en trois parties (est, centre, ouest) qui ne peuvent espérer faire leur jonction. Seul point positif, grâce à toutes les victoires précédentes, les unités sudistes devraient disposer du meilleur armement et d'une puissance de feu dévastatrice.

Seul le schéma habituel du contre peut réussir ici : reculer sur toute la ligne (et surtout hors de portée de l'artillerie nordiste), position défensive et usure de l'ennemi jusqu'à la contre-attaque. Il n'y aura pas de "grande batterie" d'artillerie sudiste ici, elle est dispersée sur les trois "fronts". Néanmoins, le Nord peut être défait et les sudistes, emportés par leur élan, peuvent détruire trois ou quatre des grosses unités d'artillerie nordiste (prévoir au moins trois unités puissantes pour l'attaque de chaque unité d'artillerie nordiste).

En fin de journée, la cavalerie sudiste pourra paraître dans Washington (ce qui soit dit en passant ne rapporte pas de points de victoire) !

NOTES TACTIQUES

La stratégie la plus habile ne donnera rien si l'exécution tactique est défaillante (selon le mot de Napoléon : « la guerre est un art simple mais tout d'exécution »). Voici donc quelques conseils pour assurer les succès.

● **Défense** : une unité qui se maintient à deux cases de l'infanterie (ou de la cavalerie démontée) ennemie ne pourra être attaquée.

● **Attaque** : le facteur le plus important est la puissance de feu... Vérifiez la avant tout combat.

● **Attaque de dos** : elles sont dévastatrices, mais une unité doit d'abord attaquer de front et risque de subir des pertes initiales. Le mieux est de faire agir des tirailleurs (qui ne subissent pas de pertes en attaque) puis de faire donner une unité d'infanterie dans le dos de l'adversaire.

● **Colonnes et cavalerie montée** : contrairement

à ce que dit le manuel, il n'est pas intéressant d'attaquer ces unités (elles se défendent féroce). Par contre, les tirs d'artillerie sont dévastateurs (même à longue distance). Une demi-colonne de tirs d'artillerie réussis sur une même colonne transforme une superbe unité de 2 500 hommes en un ramassis de fuyards terrorisés, qui pourront aisément être achevés par n'importe quelle unité de l'infanterie. Le tir sur les colonnes ennemis doit être la priorité absolue de l'artillerie.

● **Points d'armes et ravitaillement** : pour récupérer du ravitaillement, il faut forcer une unité ennemie qui dispose encore de munitions à la retraite (une unité qui n'a pas de munitions ne porte rien). Pour récupérer des points d'armes, il faut éliminer entièrement une unité ennemie (par exemple en l'encerclant ce qui interdit le recul) en l'attaquant avec une unité de cavalerie ou d'infanterie (des attaques d'artillerie ou de trailleurs permettent de récupérer le ravitaillement mais pas les armes).

Il peut parfois être habile de ne pas attaquer une unité ennemie faible et non ravitaillée. On peut la laisser se ravitailler, puis l'attaquer pour récupérer le ravitaillement qu'elle vient juste de recevoir.

Si on compte bombarder une unité intensivement, il vaut mieux ne pas l'encercler, de cette manière elle pourra tout de même fuir. On pourra ensuite l'encercler et la finir à l'infanterie pour récupérer les fameux points d'armement (notez aussi, c'est certainement un bug, que les pertes des unités détruites parce qu'elles ne pouvaient régler n'apparaissent pas dans le tableau général des pertes, c'est frustrant...).

● **Achat d'armement** : il faut équiper en priorité les brigades qui disposent du moins d'hommes. Dans les batailles suivantes en effet, tous les hommes de la brigade seront équipés avec l'armement récemment acheté. Par exemple à Antietam, beaucoup de brigades ne disposent que de deux cent hommes environ. On peut donc les équiper avec de l'armement dernier cri à bon marché (puisque le prix dépend du nombre d'hommes). Dans les batailles suivantes, ces brigades auront des effectifs variant de 1 000 à 2 000 hommes qui seront donc ainsi équipés d'un superbe armement pour le prix de 200 hommes seulement !

Avec tous ces précieux conseils, le joueur sudiste devra être en mesure de remporter une écrasante victoire stratégique et assurer la reconnaissance du Sud... en attendant la version suivante du jeu, *Civil War General II* ! ☐

Eh non, il ne s'agit pas d'une bataille cachée du jeu, mais d'une saisie d'écran issue de la version 2, à paraître bientôt (fin 1997). Sierra s'est enfin décidé à donner une suite à *Civil War General*, et cette nouvelle version devrait être beaucoup plus ambitieuse, avec plus de batailles, de nouvelles unités, un générateur de scénarios, etc. Bref, nous n'avons pas fini de parler de ce système de jeu...



CONQUÊTES XIX^e SIÈCLE

L'ère de la révolution industrielle

AVEC *Impérialisme*, SSI propose un jeu de gestion et de conquête qui ambitionne de restituer les rivalités économiques, diplomatiques et militaires des grandes puissances au XIX^e siècle.

Par Jean-Claude BÉSIDA

IMPERIALISME

Le système de jeu d'*Impérialisme* est assez classique : le joueur contrôle une grande nation industrielle, à l'aube du XIX^e siècle, et il se trouve en concurrence avec six autres puissances majeures, contrôlées par l'intelligence artificielle. Reprenant plus ou moins les principes immortels de *Civilization*, le joueur va devoir développer son territoire, produire des biens industriels, former des alliances, voire faire la guerre en dernière extrémité.

Le but du jeu est de devenir la puissance dominante à la fin du siècle. Pour cela, l'outil militaire est utile, mais notoirement insuffisant. L'essentiel est de construire une base industrielle solide, et surtout de mener une politique commerciale avisée, appuyée sur une diplomatie efficace.

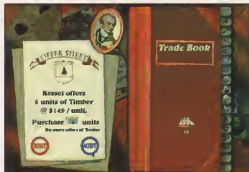
L'ensemble des manœuvres se déroulent sur plusieurs écrans très joliment ornés, mais pas toujours très pratiques du fait des allers et retours entre commerce et diplomatie. Un bloc-notes n'est pas inutile à qui veut jouer rigoureusement (il n'est pas possible de consulter ses aides pendant la phase commerciale). La carte générale n'a qu'un seul niveau de zoom, et les vastes mouvements de déplacement sur la mappemonde sont un peu fastidieux. Dans l'ensemble cependant, les graphismes, fins et somptueux, font beaucoup pour le charme un peu désuet du jeu.

Impérialisme présente un certain nombre de scénarios « historiques » (Unification italienne par exemple), mais le jeu donne toute son ampleur en mode campagne sur carte aléatoire. La partie com-

mence en 1815, date du congrès de Vienne, début d'un grand siècle marqué simultanément par l'essor économique et les rivalités des nationalismes européens.

LES BASES DE LA PUISSANCE

La capitale de votre empire imaginaire doit être installée obligatoirement sur une côte ou près d'un fleuve. En effet, la première ville du pays doit tenir lieu de port de commerce et de guerre. Bien entendu, il y a intérêt à choisir une localisation riche en ressources. Plutôt bois ou coton d'ailleurs que collines ou montagnes (l'unité de prospecteur y trouve assez rarement des richesses minières).



Célestin. Une capitale en pleine expansion : c'est le cœur de votre empire. Au premier plan, les industries, au fond, la gare et les chantiers navals, au centre, palais, caserne et université. C'est sans doute le plus important du jeu, car les décisions prises ici conditionnent la vie et la mort de l'empire. C'est aussi le plus beau...

Les différents spécialistes se mettent au travail tout de suite. D'abord le prospecteur, dont le rôle est de trouver des ressources minières. Sans charbon et sans minerai de fer, pas d'acier et sans acier, pas de rails, pas d'usines, pas de canons. L'ingénieur a pour fonction de poser les nouvelles voies ferrées et d'installer des gares, des ports ou des fortifications. Le mineur met en exploitation les ressources trouvées par le prospecteur. Le fermier améliore les ressources agricoles (coton, fruits, blé). Par la suite viendront le bûcheron, le rancher et l'expert-pétrolier. Attention à ne pas recruter trop de spécialistes en début de partie, cela peut créer une pénurie de main d'œuvre industrielle.

Les bases industrielles se trouvent sur l'écran de la capitale. Il y a trois filières, organisées selon le schéma matière première - bien intermédiaire - produit fini. Par exemple, le bois donne des planches qui peuvent être transformées en meubles ; le minerai de fer donne de l'acier qui peut être transformé en quincaillerie. Naturellement, les produits terminaux se vendent beaucoup plus cher que les autres. Tout le moteur de la partie va ainsi être d'acheter des matières premières sur le marché mondial et d'arriver à placer ses biens de consommation auprès de pays secondaires.



Crédessus.

Une bataille rangée typique des fins de partie : fantassins, obusiers et chars contre artillerie lourde. Les vagues d'assaut subiront des pertes énormes mais devraient l'emporter. Arrivé à ce stade de la partie, Verdun n'est plus loin.

L'amélioration de la main d'œuvre se gère également depuis cet écran. En affectant du papier (sous-produit de la filière bois) et de l'argent à la formation, on peut élever la productivité prolétarienne et même envisager de former des spécialistes à l'université. Le recrutement des nouveaux soldats affectant également les ressources humaines, il est important d'avoir un volant de main d'œuvre suffisant pour éviter le sous-emploi industriel. Il faut donc attirer des ruraux dans la grande ville, ce qui se fait en procurant le confort moderne aux nouveaux venus. C'est également de la capitale que se décident les constructions navales et l'amélioration du matériel ferroviaire.

La marine joue un rôle très important ici puisque tous les échanges passent par la voie océanique. Un des premiers objectifs sera de bâtir une flotte de commerce jaugeant suffisamment pour couvrir importations et exportations. Ensuite, il faudra mettre à flot une marine de guerre digne de ce nom pour fournir des escortes, montrer le pavillon dans les mers disputées, voire intercepter les cargos ennemis. Sans forces navales, le pays est à la merci du moindre blocus, les captures faisant dramatiquement chuter le tonnage et asphyxiant le commerce. Bien évidemment, les bâtiments sont affectés par le progrès technique, et les deux grandes mutations du XIX^e (les vapeurs aux chaudières à charbon, les cuirassés propulsés au mazout) déclenchent inéluctablement les vices gréements.

Les forces terrestres ont une importance relative-ment secondaire. En effet, mobiliser d'une part une armée conséquente est néfaste pour la main d'œuvre.

D'autre part, les agressions directes contre les pays mineurs coûtent de lourdes pénalités diplomatiques.

Le va-t-en-guerre à vite fait de se retrouver en faillite pour cause de boycott généralisé. Il est préférable de se constituer peu à peu une bonne armée défensive, et de l'utiliser en fin de partie dans une lutte à mort contre une autre grande puissance. Les guerres sont assez faciles à terminer avec les petits pays (la

proposition de paix est tout de suite acceptée). En revanche, contre vos rivaux, il est beaucoup plus difficile de se sortir de la guerre autrement que par la capture de la capitale ennemie.

Un trésor bien garni est indispensable pour recruter des troupes et des spécialistes, réaliser des améliorations, verser des subsides aux autres pays. Bref, c'est le moyen d'influence numéro 1. Or, il n'y a pas d'impôts. Le seul moyen de gagner de l'argent, c'est par les transactions sur le marché mondial. D'où l'importance majeure des échanges commerciaux.

L'EXPANSION IMPERIALE

Le commerce se joue d'une manière originale. Durant leur tour, toutes les puissances indiquent les produits qu'ils offrent sur le marché et ceux qu'ils demandent. Au cours de l'interphase, l'offre et la demande sont comparés d'une manière globale. Lorsqu'il y a concurrence, la vente s'effectue selon des critères de préférence. Il est essentiel de se créer des amitiés commerciales, sans quoi il est fort possible de se retrouver avec des stocks d'inventus ou bien de devoir arrêter ses industries faute de matières premières... Par exemple, si vous ne possédez pas de minéral de fer, il faut à tout prix obtenir d'un pays producteur qu'il vous privilégie, sans quoi son minéral ira fabriquer l'acier — et les canons — de vos ennemis.

C'est ici que la diplomatie vient tenir une place décisive. Le cœur du jeu est de persuader peu à peu le maximum de pays neutres de préférer votre paco-

Crédessus.

La salle des marchés d'Imperialisme : un écran à surveiller. En bas : les matières premières, en haut, les produits finis. L'idéal étant d'acheter les premiers à vos vaisseaux pour une bouchée de pain et de leur vendre très cher vos marchandises plus élaborées.

Spring, 1891 59694

Board of Trade

Commodity	Units	Price	Available	Quantity to Offer
	1000	\$920	1	1
	1000	\$932	—	—
	1000	\$1,243	—	—
	1000	\$1,862	6	—
	1000	\$78	3	—
	1000	\$166	7	—
	1000	\$457	—	—
	1000	\$609	2	—
	1000	\$308	9	—
	1000	\$10	—	—
	1000	\$10	3	—
	1000	\$201	16	—
	1000	\$10	—	—
	1000	\$115	46	3
	1000	\$144	10	3

CONQUETES XIX^e SIECLE



IMPERIALISME

tille à celle des voisins. La diplomatie a donc comme fonction presque exclusive d'obtenir des avantages commerciaux du type tarifs douaniers — ce qui semble d'ailleurs un peu court. Tout d'abord, il faudra créer un consulat avant de pouvoir concéder des clauses tarifaires intéressantes. L'ambassade viendra plus tard et vous permettra d'étendre vos altes protectrices sur vos vaisseaux. Un conseil : sélectionnez deux ou trois pays mineurs et concentrez vos efforts sur ceux-là. Les relations s'améliorent sur le long terme. Il est bien trop coûteux de saupoudrer ses crédits car les postes diplomatiques coûtent cher. Au bout d'un long moment (5 à 20 ans) la patience est récompensée, et grâce à votre agent commercial, vous aurez le droit d'acheter des concessions sur le territoire de ces pays. Le dépeçage colonial commence.

Vos spécialistes vont mettre en valeur ces possessions outre-mer. A partir de là, votre trésor de guerre grossit à chaque saison non seulement par votre commerce direct, mais également lorsque votre protégé vend ses matières premières à vos concurrents. Ces revenus indirects peuvent représenter une part extrêmement importante des recettes commerciales. Eventuellement, les Etats mineurs subjugués entrèrent directement dans votre empire, perdant toute indépendance.

La guerre contre une autre grande puissance a d'autant plus de chance de survenir que vous êtes isolé diplomatiquement et militairement faible. Il faut donc bien gérer son réseau d'alliances pour pouvoir tenir son rang dans le concert international. De toutes manières, quelle que soit votre prudence, il est pratiquement sûr que tôt ou tard vous vous retrouverez avec une guerre sur les bras. Il faut donc s'y préparer, de trois manières. D'abord, en concluant

Crédessus.

De la voile à la vapeur ! Sous peine de voir vos escadres envoyées par le fond, il est capital de moderniser les coques. Ici, un vapeur rapide, idéal pour la piraterie de haute mer.

quelques alliances pour ne pas être isolé. Ensuite, en préparant une marine de guerre assez forte pour briser les tentatives de blocus et pour patrouiller dans les mers fréquentées par l'ennemi. Enfin, en installant des garnisons suffisantes (au moins deux artilleries et deux régiments d'infanterie par ville) et en amant un corps expéditionnaire convaincant (quelque chose comme quatre grenadiers, deux cavaleries et trois artilleries).

Les combats navals se règlent de manière automatique en fonction des caractéristiques techniques et de l'expérience des navires. A terre, ils peuvent être automatisés, mais une bonne gestion manuelle des batailles permet de gagner assez facilement contre des adversaires supérieurs. Les unités d'artillerie sont les plus puissantes, donc, elles doivent être visées en priorité et protégées de même. Garder l'infanterie hors de portée jusqu'à l'assaut final, précède d'un déploiement des tirailleurs. Les sapeurs sont indispensables pour prendre les fortifications. La cavalerie n'est guère utile que pour cultiver une batterie qui aurait déjà tiré. L'IA est cruellement statique, sauf pour la riposte, et ne prend guère d'initiative. Bref, ce système de combats est simple et aimable mais sans grande profondeur tactique.

Impérialisme a été conçu pour permettre le jeu multi-joueurs par réseau, c'est l'un de ses gros atouts. Chaque joueur donne ses ordres de son côté et toutes les actions, combats, offres commerciales sont ensuite résolues simultanément. Le défaut de ce système est qu'il est impossible de jouer en chaise tournante sur la même machine.

Finalement, *Impérialisme*, malgré ses aspects

commerciaux, diplomatiques et militaires souffrent d'une trop grande simplicité. Toutes les activités deviennent assez rapidement répétitives et ce jeu n'a certainement pas l'envergure de *Civilization II*, son illustre grand frère. Pourtant, *Impérialisme* n'est pas un produit déshonorant, mais il manque juste d'un peu de profondeur et de richesse. Une fois qu'on a compris l'idée dominante (l'impérialisme est le stade ultime du capitalisme), il n'y a aucune surprise.

Le jeu repose entièrement sur l'hypothèse que la rivalité des grandes puissances occidentales autour de leurs chasses gardées commerciales a comme conséquence fatale la guerre mondiale, mais cette explication du conflit de 1914 est jugée notoirement insuffisante par les historiens actuels. Toutefois, cette idée unique présente probablement l'avantage de ne pas surmener les programmeurs. Mais où sont les éléments proprement politiques, les jeux subtils de l'équilibre diplomatique (qui ne se limitait sûrement pas à accorder 10 % de ristourne sur les importations de meubles !), la montée en puissance de l'Etat-nation, la dislocation des empires multi-ethniques, les différents types de dominations coloniales, bref, tout ce qui fait la saveur de cette tranche d'histoire européenne ?

Vu de France, *Impérialisme* laisse sur sa faim, comme si un éditeur américain avait du mal à modéliser finement l'histoire de nos vieux pays d'Europe. Alors, naturellement, le jeu est intéressant, bien fait, agréable à manier et on peut même être accroché un moment. Mais en même temps, il n'y a pas beaucoup de variété et l'action se limite trop souvent à baisser la production de chemises pour augmenter celle de papier (ou inversement). Rien de vraiment neuf là-dedans.

L'évocation du XIX^e siècle est assez fade et manque de richesse. Il ne suffit pas de dessiner des petites gravures avec le portrait de Bismarck pour faire une bonne simulation historique. L'avenir appartient aux produits de qualité qui réussiront à capturer l'ambiance et les enjeux d'une époque. Dans un tout autre registre, *The Last Express* (jeu d'aventure édité par Broderbund) s'y est essayé avec plus de bonheur. Le jeu de gestion-stratégie sur cette période reste à inventer, il revient sans doute à un éditeur européen de relever le gant...



IMPERIALISME

Qualités : système de jeu agréable, graphismes fins, jouabilité érouvée, disponible sur Macintosh.

Défauts : tours répétitifs, interface améliorable, manque de profondeur historique.

</



Sid Meier, créateur de *Railroad Tycoon* et de *Civilization* s'attaque à la célèbre bataille de Gettysburg, tournant de la guerre de Sécession en 1863.

L'éditeur nous promet un jeu d'histoire en temps réel, pourvu d'une intelligence artificielle puissante. Le jeu devrait s'adresser à un large public grâce à une interface intuitive du type « pointer et cliquer » et plusieurs niveaux de difficulté. Les graphismes en 3D sont plutôt beaux et différents niveaux de zoom sont disponibles. De plus, le jeu est prévu pour le réseau et il sera possible de batailler à huit. Tous les types de connexions sont possibles à ce niveau : modem, port série, TCP/IP (Internet) et IPX (réseau). Le jeu est complété par un éditeur de scénarios.

Voici une présentation du produit par Sid Meier lui-même :
 « Il était plutôt difficile, voire effrayant, de trouver un jeu qui puisse faire suite à *Civilization*. J'ai toujours essayé de créer des jeux que sur lesquels j'aimerais jouer. J'ai alors décidé de travailler sur un sujet qui me passionne : la guerre de Sécession américaine. La conception du jeu m'a été grandement inspirée par les fantastiques illustrations de David Greenspan tirées du livre *Golden Book of The Civil War*, que mon père m'a offert quand j'avais huit ans. Cela fait dix ans que ce projet me trotte dans la tête. J'ai toujours cherché un jeu d'histoire sur ce thème qui ait une grande jouabilité. Mais ce n'est que récemment que nous avons tout remis à plat. C'est vraiment un bon produit !

(...) Ce jeu recrée véritablement l'ambiance, la confusion, les tensions, les vives et



Quelques vues du Gettysburg de Sid Meier. Il rappelle vaguement *Fields of Glory*, espérons que ce n'est qu'une impression...

GETTYSBURG

les bruits que l'on peut voir, ressentir et entendre sur un champ de bataille. La conjonction du réalisme, d'un contexte historique précis et d'une jouabilité renforcée par le système temps réel apporte vraiment quelque chose d'unique.

Le jeu reprend tous les combats importants qui se sont déroulés pendant les trois jours de la bataille. On y retrouvera entre autres les épisodes suivants : défense de Little Round Top, le Peach Orchard, Barlow's Knoll, le Wheatfield, la défense de

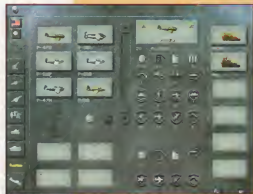
l'Iron Brigade et la « charge de Pickett ». Je pense qu'aucune autre bataille n'a permis de se poser autant de fois la question : que se serait-il passé si ? Nous avons aussi intégré un générateur de scénarios dans le jeu pour augmenter sa durée de vie.

Sid Meier's Gettysburg : parution imminente aux États-Unis. Éditeur : Electronic Arts / Piraxis Games. Jérôme BOHBOT

OPERATION PANZER



Croquer.
 L'écran d'achat d'unités.



AL'HURE où vous lirez ces lignes, il se pourrait bien que *Panzer General II* soit paru aux États-Unis, voire même déjà en version française chez nous, sous le titre d'*Opération Panzer* ! En attendant le prochain numéro pour une analyse détaillée, voici quelques informations supplémentaires sur ce produit.

Croquer.
 Des blindés lourds allemands tentent de s'emparer d'un pont sur le front de Finlande.

Le moteur de jeu des 5-Stars Generals arrivant à épuisement avec *Pacific General*, la relève va être assurée en beauté par *Panzer General 2*.

L'ensemble du système a été remanié et amélioré. Les campagnes sont maintenant accessibles aussi bien avec les Allemands (en commençant avec la légion Condor) qu'avec les Américains, les Britanniques ou les Russes. Une grande campagne et quatre mini-campagnes seront disponibles.

Les unités ont été revues, ainsi que les cartes, dessinées à la main et qui garderont les impacts des combats. Le tout donne un paysage d'une belle finesse. Autre nouveauté qui manquait cruellement aux précédents et qui sera très appréciée : un éditeur d'unités et de scénario. Enfin, il devrait y avoir un chemin de recherche pour obtenir de nouvelles armes, les généraux devraient faire leur apparition, et l'on devrait pouvoir gagner des médailles... Le jeu multijoueur sera naturellement possible (jeu par e-mail et par connexion directe internet). Parmi les multiples améliorations du jeu, on trouve l'appartenance des commandants, qui peuvent apparaître pour améliorer les capacités des unités, des assauts blindés (overrun) et des ordres de bataille pour des nations mineures.

Bref, *Panzer General II* devient presque un jeu d'histoire complet, mais toujours aussi accessible et simple d'utilisation. Présentation complète du jeu dans le prochain numéro de Cyber.

Opération Panzer : jeu en français édité par SSI, parution cet automne. Pour Windows 95.

TRIOMPHEZ À LA TÊTE DE VOS TROUPES !

Le magazine
du jeu d'histoire

Tous les deux mois
en kiosque.

Tous les jeux à thème
historico-militaire, de
l'Antiquité à nos jours.

VAEVICTIS
(malheur aux vaincus)

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

**TOUS LES JEUX
À THÈME HISTORIQUE,
DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS !**

- Jeux sur carte
(un jeu complet dans chaque numéro)
- Jeux avec figurines
- Jeux d'histoire sur informatique
- Histoire militaire

ABONNEZ VOUS !

Une revue
du
Groupe

Histoire & Collections



CYBER STRATEGIE 02

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 PARIS cedex 11.

JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A VAEVICTIS

Pour 6 numéros à partir du n° 16

☐ France 195 F ☐ Etranger 235 F

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de Histoire & Collections par

☐ Chèque bancaire

☐ CB n° _____ Date d'expiration /

Signature :

S'il s'agit d'un réabonnement ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette adresse) N°

Nom

Prénom Tél. :

Adresse

Code postal Ville

VIENT DE PARAITRE...

INFO...

DANS la grande bataille que se livrent les éditeurs pour la conquête du marché des jeux en temps réel, *Total Annihilation*, réalisé par Cavedog et édité par GT Interactive, possède quelques solides atouts.

Par CROC

Ce produit doit paraître en France pour la fin septembre (à l'heure où *CyberStratégie* sera disponible en kiosque). En attendant un test complet dans le prochain numéro, voici déjà une première opinion sur la version bêta.

Total Annihilation nous propose de prendre part au conflit qui oppose les empires des Cor et des Arm dans une galaxie lointaine. Des mondes ennemis, volcaniques ou désertiques servent de champ de bataille, et les robots géants sont prêts au combat.

Comme tous les autres jeux de ce type, *Total Annihilation* cherche à battre *Red Alert* sur son propre terrain, et comme tous les clones de ce best-seller, il possède une interface fluide garantissant une prise en main immédiate sans avoir lire la moindre ligne de documentation. Il serait par trop fastidieux d'énumérer tous les principes élémentaires du temps réel utilisés par *Total Annihilation*. Prenons nous donc sur les points originaux.

Tout d'abord, c'est le premier jeu réellement en trois dimensions. Même si des jeux comme *Command &*



TOTAL ANNIHILATION

Conquer, *Warcraft* ou *Diablo* utilise déjà une vue dite « 3D isométrique », le champ de bataille comporte ici de nombreux accidents de terrain, des collines aux montagnes en passant par les bois et les rivières. Les véhicules suivent ces terrains avec réalisme et cela rend le jeu splendide : les chars gravissent difficilement les collines rocheuses en brinquant de gauche à droite tandis que les robots géants se retrouvent avec de l'eau jusqu'à la torse en traversant un gué (effet de profondeur splendide). Il est même possible de cacher des unités sous les arbres afin de tendre des embuscades.

Deuxièmement, une grande place est réservée aux robots de combat « à la Battletech ». Il est évident que pour franchir des terrains aussi accidentés, il faut mieux faire 10 mètres de haut et posséder de puissantes jambes hydrauliques que se retrouver avec des roues ou des chenilles. On remarque aussi la présence de nombreuses unités aériennes et marines.

Certes, cela ne fait pas de *Total Annihilation* le jeu de l'année (ni même celui qui supplantera la tête de série), mais les effets de relief obtenus par le moteur de *Total Annihilation* sont très impressionnants. Il permet par exemple à des chars-armés de faire un assaut par les falaises (à droite) ou à l'arrière de tirer par dessus une colline sans être vu.



c'est un produit qui a été conçu avec soins, surtout du point de vue graphique. Inutile de revenir sur l'apparence du champ de bataille, mais les animations des véhicules et surtout des explosions sont de toute beauté. L'ambiance sonore n'est pas en reste même si elle est moyenne par rapport aux logiciels actuels.

Côté stratégie, le joueur doit gérer deux facteurs importants : le métal et l'énergie. Le premier s'obtient en construisant des usines qui exploitent les ressources du sous-sol, le deuxième en construisant des panneaux solaires ou des éoliennes (très écologique tout cela !). Ces deux types de ressources permettent de construire d'autres bâtiments (principalement des usines) et, c'est là le but final, des unités de combat.

On en compte plus d'une centaine mais leurs capacités sont pratiquement toutes tournées vers le combat. La présence de plusieurs gadgets intéressants (téléporteur, radar, tour de défense) ne cache pas un certain manque de créativité, aussi bien du point de vue des performances que de l'apparence générale. La présence de grandes plaques colorées sur la plupart des véhicules accentuent encore l'impression de bâclé (à quoi peut bien servir la capacité à se cacher sous les arbres si vos chars sont rouges vifs). On est loin du réalisme d'un *M.A.X.* ou d'un *Steel Panthers 2*.

Côté tactique, le principe même des jeux de « stratégie » en temps réel est à l'heure actuelle un écueil terrible pour tous ceux qui veulent réfléchir un tant soit peu. À partir du moment où les balles commencent à siffler, il vous faudra plus aiguïser vos réflexes que votre intellect. Même si on est loin de Z et de ses combats frénétiques, l'interface de *Total Annihilation* donne simplement envie de balayer le champ de bataille d'un grand coup de souris afin de sélectionner

tout votre armée avant de la lancer, en paquet, vers son adversaire. Cette tactique ne fonctionne pas en début de partie (tout au moins contre l'ordinateur), mais vers la fin, quand votre potentiel armé est bien supérieur à celui de votre adversaire, c'est une stratégie gagnante.

La configuration nécessaire pour faire fonctionner *Total Annihilation* est relativement conséquente pour un jeu de ce type : Pentium 100 ou plus, 16 Mo de mémoire, 32 Mo de disque dur, 25 scénarios. Mais le temps machine est parfaitement utilisé : sur mon Pentium 100 (16 Mo) le jeu tourne à merveille et l'action ne faiblit pas (malheureusement...) même quand plusieurs dizaines de sprites traversent l'écran (la moindre explosion produit une bonne dizaine de débris fumants qui rebondissent en tous sens). Le jeu comporte deux campagnes de 25 scénarios pour jouer seul, ainsi que la possibilité de créer des scénarios aléatoirement et, bien sûr, celle qui permet de relier plusieurs PC pour jouer à plusieurs (réseau, câble null-modem ou modem).

Pour conclure, *Total Annihilation* est un produit bien conçu, de toute beauté et très agréable à utiliser, même si l'accusé un manque sérieux côté originalité. Reste à savoir si les diverses améliorations et potentialités stratégiques suffiront pour justifier son achat... La réponse au prochain numéro ! □



ERRATUM

Dans le numéro précédent, nous avons présenté le jeu *Rising Lands* comme édité par Eidos. En fait, *Rising Lands*, prometteur jeu en temps réel (c'est plutôt rare) est édité par la société française Microdis. Toutes nos excuses à cette société.

DISPONIBLE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX
Si vous ne le trouvez pas,
commandez-le chez
Histoire & Collections

HORS-SERIE N° 26

Texte de
Yves BUFFETAUT

69 F
le volume
86 F franco

Dessins en couleurs de
Jean RESTAYN

- 84 pages dont 16 en couleurs
(21 x 29,7 cm, dos carré, couverture vernie)
- 100 photos d'époque
- 24 dessins en couleurs des principaux véhicules (profils et vues de trois quarts)
- Les cartes en couleurs
- Les organigrammes détaillés des divisions

**IL EST
PARU !**
Le vingt-
sixième
volume de notre
collection trimestrielle
sur les matériels et les
unités des grandes batailles de 1939-1945.

GUERRE EN NORMANDIE (1)

OPERATION GOODWOOD



Disponibles dans la même collection

N° 5 - Operation Barbarossa	86 FF franco
N° 6 - Bir-Hakeim	86 FF franco
N° 11 - El Alamein	86 FF franco
N° 12 - La première vague, 6 juin 1944	86 FF franco
N° 13 - La bataille du bocage	86 FF franco
N° 14 - Débarquement en Provence	86 FF franco
N° 15 - De la Provence aux Vosges	86 FF franco
N° 16 - Operation Supercharge, 1942	86 FF franco
N° 17 - Dunkerque juin 1940	86 FF franco
N° 18 - De Moscou à Stalingrad	86 FF franco
N° 19 - Les Marines débarquent à Tarawa	86 FF franco
N° 20 - Operation Torch	86 FF franco
N° 21 - La bataille d'Abbeville	86 FF franco
N° 22 - Dans l'enfer de Stalingrad	86 FF franco
N° 23 - Operation Market Garden	86 FF franco
N° 24 - Combats en Nouvelle-Guinée	86 FF franco
N° 25 - Kasserine	86 FF franco

(N° 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9 et 10 épuisés)

SERIE RELIEE

- De Tobrouk à Bir-Hakeim (Tobrouk - Bir-Hakeim, volume cartonné, 168 pages)
- Guerre éclair à l'Ouest (Guderian perce à Sedan - Blitzkrieg, volume cartonné, 168 pages)
- Les batailles d'El Alamein (El Alamein - Operation Supercharge, volume cartonné, 168 pages)
- La chevauchée de l'armée de Lattre (Débarquement en Provence - De la Provence aux Vosges, volume cartonné, 168 pages)

Adressez votre règlement à Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cédex 11. Tél : 01.40.21.18.20.





ment plus avancé que *Master of Orion*, *Pax Imperia* présente un grand raffinement, avec de nombreuses animations, des vues de planètes splendides, de nombreux écrans très attractifs, etc. Ensuite, très grosse différence, le jeu est en temps réel, ce qui se fait pendant la phase stratégique (gestion d'empire) que lors des interludes de combat spatial. Si ce choix peut largement se justifier au niveau tactique, il faut bien dire que nous restons sceptiques sur son intérêt au niveau stratégique.

À ce niveau de gestion, le temps réel implique toujours soit des longueurs, soit des moments de panique... Plus précisément, il est très difficile de gérer correctement son empire quand il faut avoir l'œil à tout en temps réel. Heureusement, le défilé du temps peut se régler mais un système par tour aurait permis de bien mieux s'organiser. En contrepartie, il faut bien dire que *Pax Imperia* se prête parfaitement au jeu en réseau ou sur internet, et il a d'ailleurs été conçu autour de cet axe.

Derrière grande différence, les planètes se gèrent de manière automatique, en définissant des priorités. Si par exemple, le joueur souhaite mettre l'accent sur la croissance de population, la planète va automatiquement construire une liste de développement (ferme, contrôle du temps, etc.).



PAX IMPERIA

DANS la tradition de grands jeux de conquête de l'univers, *Pax Imperia : Eminent Domain* s'annonce comme un produit d'une rare ambition.

Sans surprise, *Pax Imperia* est très proche dans ses mécanismes de *Master of Orion* : à partir d'une race aux caractéristiques paramétrables, le joueur va partir à l'exploration de l'univers, découvrant des systèmes solaires, colonisant les planètes et développant sa technologie. La construction des vaisseaux, à la conception définie par le joueur, est d'une importance primordiale. Sur cette base déjà très riche, *Pax Imperia* présente toutefois des différences plus ou moins importantes. Tout d'abord, d'un point de vue graphique, ce jeu est nettement

C'est dommage car la gestion précise des planètes est l'un des aspects les plus amusants de ce type de jeu et ici, cela ne devient qu'un paramètre assez quelconque. Par contre, la technologie des vaisseaux est très complexe, tout comme la recherche technologique, avec beaucoup plus de possibilités que dans *Master of Orion*.

Parmi les autres particularités, on trouve l'importance attachée à la diplomatie et à l'espionnage. Il est possible de passer différents types d'alliance, de tenter de coups d'états, de corrompre les gouvernements adverses, etc. Enfin, dernier point, *Pax Imperia* est l'adaptation du jeu du même nom paru en 1993 sur Macintosh, et cette nouvelle version sera disponible sur Mac et PC.

Théophile MONNIER

Pax Imperia : parution imminente. Distribution en France par Ecodis.

PREMIERES IMPRESSIONS SUR EAST FRONT

EN matière de jeu d'histoire, l'événement de la fin de l'année risque bien d'être la parution de *East Front*.

Réalisé par la talentueuse équipe de goryards du jeu d'histoire rassemblée par Talonsoft, ce jeu tactique se présente comme un concurrent très sérieux de *Steel Panthers*. En attendant de pouvoir réaliser un article de présentation détaillée sur une version finale, nous avons eu le plaisir d'assister à une démonstration par l'équipe d'Empire (distributeur de la gamme Talonsoft en Europe). Eh bien, autant le dire tout de suite, nous avons été très impressionnés !

Comme nous l'avions expliqué dans le précédent numéro, *East Front*, à l'échelle tactique, repose essentiellement sur un système de campagne. Le joueur incarne au départ un jeune lieutenant de l'armée allemande ou de l'armée rouge, et il va progressivement monter en grade au fur et à mesure des scénarios, jusqu'à commander de grandes unités (régiment, division). Plusieurs campagnes longues sont proposées sur le front de l'Est, ainsi qu'un grand nombre de campagnes plus courtes et des dizaines de scénarios. De plus, un très puissant éditeur de scénarios ainsi qu'un générateur aléatoire offre une durée de vie presque infinie à ce produit.

Le jeu utilise un système de points d'action, avec tour de jeu alterné. Chaque action d'une unité dans son tour coûte un certain nombre de points, et il faut garder des points pour pouvoir faire des tirs de réaction dans le tour adverse. Le tour de jeu de la série *Battleground*, avec ses phases de mouvement, de tir, etc. est abandonné.

Enfin, l'interface, habituel défaut des produits Talonsoft, a été très sérieusement améliorée : déplacement de la carte avec la souris, barre d'actions plus lisible, alternance de clics droit et gauche pour faire agir les unités. Certains légères défauts persistent mais l'ensemble marque une vraie évolution par rapport à la série *Battleground*.

La vue du champ de bataille est aussi impressionnante à l'écran que sur les saies que nous avons présente. Quatre niveaux de zoom sont possibles, soit en vue plane, soit en vue 3D isométrique. Il est parfois toujours difficile d'estimer les lignes de vue ou les reliefs, mais des rayons de déplacement et de lignes de tir ont été ajoutés.

Au final, *East Front* nous a impressionné par la qualité de son système de jeu, l'ampleur des campagnes, la très grande historicité des ordres de batailles. Parmi les défauts perceptibles, on



peut citer l'absence de système de budget d'achat pour les scénarios ou d'une encyclopédie présentant les matériels et les unités. Il ne fait toutefois aucun doute que ce jeu, le premier d'une grande série, fera date dans l'histoire des jeux de stratégie...

Théophile MONNIER

East Front : jeu édité par Talonsoft pour CD-Rom PC. Parution aux États-Unis pour l'autonne, version française à suivre distribuée par Ubi Soft.

Le prochain jeu de la Campagnée Série sera *Nam*, sur la guerre du Vietnam. On en rêvait déjà... Parution vers avril 1998.

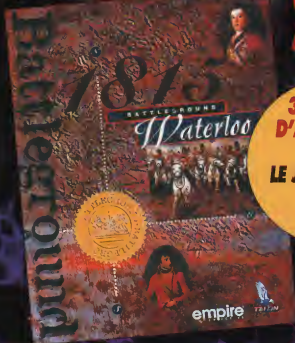
ABONNEZ-VOUS A

EGALEMENT ACCESSIBLE

L'ABONNEMENT SIMPLE 195 F

(6 numéros avec CD-Rom)

CYBERSTRATEGIE



375 F = 1 AN
D'ABONNEMENT

+ LE JEU WATERLOO

GAGNEZ
119 F!

375 F = 1 AN
D'ABONNEMENT +
LE JEU STALINGRAD

GAGNEZ
219 F!



ABONNEZ-VOUS À CYBERSTRATEGIE
ET REMPORTEZ LA PLUS GRANDES DES BATAILLES !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT :

Abonnement d'un à *CyberStratégie*

(6 numéros avec CD-Rom) :

195 F

+ Le jeu *La bataille de Waterloo*

(par Talonsoft - Empire) :

299 F

Total : 494 F

SEULEMENT 375 F

Economisez 119 F

La bataille de Waterloo : jeu CD-Rom PC. Nécessite un 486 DX2/66 avec 8 Mo. Fonctionne sous Windows 95 ou 3.1. Manuel et logiciel en français.

Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 F

ABONNEZ-VOUS À CYBERSTRATEGIE
ET TRIOMPHEZ SUR LE FRONT DE L'EST !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT :

Abonnement d'un an à *CyberStratégie*

(6 numéros avec CD-Rom) :

195 F

+ Le jeu *Stalingrad*

(Avalon Hill - Alsyd) :

399 F

Total : 594 F

SEULEMENT 375 F

Economisez 219 F

Stalingrad : jeu pour CD-Rom PC/Mac. Nécessite un 486 avec 8 Mo. Fonctionne sous DOS (avec partition Windows 95) ou Mac Power PC. 16 Mo de RAM. Manuel et logiciel en français.

Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 F

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS

5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11

Tél. : 01.40. 21. 18. 20 - Fax : 01.47. 00. 51. 11

● JE M'ABONNE POUR UN AN A CYBERSTRATEGIE

Pour 6 N°s (à partir du N° 2) ☐ 195 F (France) ☐ 235 F (autres pays)

☐ Formule 01. Abonnement d'un an à *CyberStratégie* (6 numéros avec CD-Rom) :

+ Le jeu *La bataille de Waterloo* 414 F (dont 39 F de port)

☐ Formule 02. Abonnement d'un an à *CyberStratégie* (6 numéros avec CD-Rom) :

+ Le jeu *Stalingrad* 414 F (dont 39 F de port)

☐ Formule 03. Abonnement d'un an à *CyberStratégie* (6 numéros avec CD-Rom) : 195 F

! Ci-joint mon règlement de FF

par ☐ Chèque bancaire

☐ Mandat

☐ Carte bancaire n° _____

expirant en _____

Signature :

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....

.....

Ville.....

Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse).

Numéro.....



APRES ALEXANDRE : HANNIBAL

FORT du succès remporté par *Great Battles of Alexander*, Interactive poursuit l'adaptation de la série *Grandes batailles de l'Histoire* (GMT) avec *SPQR* et la seconde guerre punique, dans une simulation qui devrait sortir d'ici la fin de l'année : *Great Battles of Hannibal*.

Reprenant le même principe que pour l'épopée d'Alexandre, *Great Battles of Hannibal* proposera des affrontements opposant Rome et Carthage, situés en Espagne, et surtout sur



Ci-dessus, à gauche.

Très belle vue sur les alliés celtes d'Hannibal. On peut remarquer un léger effort dans la représentation d'unités par rapport au premier jeu de la série.

Ci-dessus, à droite

La charges des éléphants carthageois pendant la bataille de la Trébie.

les terres des Romains et des Carthaginois. Le jeu permettra de simuler, dans chaque camp, les batailles d'Hannibal (Trébie, Métaure, Trasimène, Cynocéphale, Cannes et Zama) ainsi que celles de ses alliés, comme Philippe V de Macédoine. Au total onze batailles sont prévues.

Interactive Magic nous promet, en outre, une campagne un peu plus intéressante que celle d'Alexandre (assez décevante, il est vrai), couvrant l'ensemble de la Seconde Guerre punique (218-201 av. J.-C.) et retraçant la lutte entre les deux empires pour l'hégémonie en Méditerranée. Il devrait, en effet, être possible pour le joueur carthaginois de faire pencher la balance en sa faveur grâce à des alliances gauloises ou campaniennes (un des espoirs déçus d'Hannibal).

Great Battles of Hannibal nécessitera, comme à l'accoutumée, un Pentium et 16 Mo, ainsi que Windows 95. A l'instar du premier volume de la série, il offrira les options de jeu en solo ou multi-joueurs (soit en réseau, soit par connexion internet). Décidément, 1997 aura vraiment été un grand mélisme pour les passionnés d'histoire militaire antique !

Fabrice AUFORT

Great Battles of Hannibal : jeu édité par Interactive Magic et distribué par Ubi Soft. Parution pour la fin de l'année.

BG 7 : PRELUDE TO WATERLOO



L'ORDRE de bataille et les uniformes étant déjà connus, il était logique que Talonsoft s'intéresse aux affrontements qui précèdent Waterloo, en ce funeste mois de juin 1815

Les deux batailles représentées ici sont l'affrontement de Ligny et celui des Quatre-Bras. A Ligny, l'armée française inflige aux Prussiens une défaite cruelle au terme d'une journée de combats meurtriers. Faute d'une poursuite correcte, les corps ennemis peuvent se reposer en bon ordre et revenir sur le devant de la scène deux jours plus tard. A Quatre-Bras, le maréchal Ney engage quelques éléments coalisés mais ne réussit qu'à faire massacrer ses cavaliers lorsque les Belges sont renforcés par des Anglais. Une victoire coûteuse qui montre à Wellington que l'infanterie en carré, dirigée avec sang-froid, peut résister aux pires tornades.

Le jeu de Talonsoft prend la suite dans la série des *Battleground* et ne devrait donc rien offrir de nouveau par rapport aux précédents titres. Il devrait donc y avoir les mêmes défauts (interface pinible) et les mêmes qualités (détail des troupes et de la carte, simulation de qualité) que pour les titres précédents. Plutôt que d'enfoncer le clou, il serait probablement plus intéressant soit de s'occuper d'Austerlitz, soit de passer à l'échelon opérationnel et de lier les batailles entre elles, en une véritable campagne.

Il faut toutefois préciser que *Prelude to Waterloo* sera probablement le dernier de la série *Battleground*, Talonsoft se consacrant en 1998 à sa nouvelle *Campaign Series* (voir notre encadré sur *East Front*).

Jean-Claude BÉSIDA

Prelude to Waterloo : automne 97, parution française à suivre chez Ubi Soft.

STRATÉGIE TACTIQUE



STALINGRAD

1942, vous êtes sur le front Est et vous dirigez vos hommes dans des conditions climatiques extrêmes près de la Volga. 7 scénarios dans lesquels rien ne vous sera épargné.

Manuel en français. PC et Macintosh.



Au cœur du DÉBARQUEMENT

Revivez l'un des moments les plus critiques de la Seconde Guerre mondiale en Normandie. 7 scénarios aux détails historiques, topographiques et même météorologiques.

Manuel en français. PC et Macintosh.



HISTORY OF THE WORLD

L'avenir des Macédoniens, des Romains, des Francs... dépend de votre force tactique. Prenez en main la destinée de l'un des sept grands empires de sa naissance à sa chute pour étendre sa suprématie.

Produit en français. Windows.



Advanced Civilization

Prenez en main le destin de l'une des huit civilisations de l'Antiquité qui se disputent la domination du pourtour méditerranéen. La tactique militaire est l'une des 24 composantes du jeu.

Produit en français. PC.

WOODEN SHIPS & IRON MEN

Revivez l'épopée de la marine à voile et les combats navals pendant la guerre d'Indépendance américaine et le Premier Empire. 18 scénarios historiques, plus un éditeur pour vos propres scénarios.

Produit en français. Windows.



ACHTUNG SPITFIRE

1939-1944, combat aérien au-dessus de la Manche. Vous êtes placé au cœur des reconstitutions historiques d'exploits de la RAF, de l'Armée de l'Air et de la Luftwaffe. Produit en français. Windows et Macintosh.



OVER THE REICH

Retrouvez-vous dans les combats aériens qui se livrent en Europe occidentale de 1943 à 1945 à bord de l'US Air Force, de la RAF ou de la Luftwaffe. 180 missions.

Produit en français.
Windows et Macintosh.



CD-ROM développés par Avalon Hill, spécialiste des jeux de stratégie depuis 1953. L'ensemble de ces jeux dispose d'une intelligence artificielle très puissante. Jeu contre l'ordinateur ou par envoi de fichiers sur réseau.

Belgique
tél. 02/534 45 35
fax 02/534 45 77
Suisse
tél. 032/325 19 44
fax 032/325 19 45

Zirst Grenoble-Meylan
43, chemin du vieux chêne
38240 Meylan
tél. 04 76 41 85 05
fax 04 76 41 83 96
e-mail : info@fr.alsyd.com
<http://www.alsyd.com>

 **ALSYD**
MULTIMÉDIA



C A y est ! Il est bientôt là, il arrive. Tenez bon...

STEEL PANTHERS III



Il, c'est Steel Panthers III, la suite très attendue du meilleur jeu tactique sur informatique. Voici nos premières impressions sur ce qui est encore un projet largement évolutif.

Toujours réalisé par Gary Grisby, Steel III promet de sérieuses évolutions par rapport aux versions I et II. La plus attendue est sans doute le regroupement des véhicules et des hommes par peloton/section sur le même hexagone, et donc la possibilité de se battre avec un nombre accru d'unités. Il s'agit en fait d'un changement complet d'échelle, avec la possibilité de faire manœuvrer une brigade complète, voire une division.

Deuxième grande nouveauté, il sera envisageable de composer des forces multinationales. A vous la joie d'un assaut germano-roumain sur Sébastopol ! Également très bienvenue, la possibilité de faire intervenir des renforts en cours de partie, l'une des grandes lacunes des précédentes versions.

Steel Panther III proposera six campagnes, trois pour la Seconde Guerre mondiale et trois pour l'après-guerre, ainsi que 40 scénarios. Comme on le voit, le jeu couvrira une large période, qui va du second conflit mondial à la période moderne. L'éditeur de scénario a été revu et amélioré, gage d'une longue durée de vie. Ce qui manquait pour le jeu par e-mail sera corrigé, à savoir la possibilité de revoir le coup de l'adversaire. Enfin, comme ses prédécesseurs, Steel III devrait se contenter d'une configuration modeste mais tournera sous Windows 95. La démo disponible sur Internet (27 Mo à télé-

Cydessus, de gauche, à droite.

Il est encore difficile, à la vue des saisies d'écran disponibles, de se faire une idée précise de ce que sera réellement Steel Panthers III. Le lien avec la version II est encore très fort, mais le plus marquant est le changement d'échelle, l'unité de base étant la section ou le peloton.

charger, comptez trois heures !) utilise le graphisme et les bases de Steel II, sans changement majeur, si ce n'est la différence d'échelle. Apparemment, l'accent sera mis sur les formations, avec des ordres par grande unité, des postures de combat, etc. Comme pour le passage de Steel à Steel II l'année dernière, l'ensemble (graphisme et système) va certainement encore beaucoup évoluer.

Par contre, un gros mystère demeure : que devient le projet Steel Panthers Deluxe, la fameuse adaptation du système de Steel II à la première moitié du XX^e siècle. Pour l'instant, c'est le silence radio du côté de SSI, malgré nos demandes réitérées. Nous vous tiendrons au courant, il ne nous reste plus qu'à priorer !

J.-C. BÉSIDA et T. MONNIER

Steel Panthers III : début 1998 mais pas de date précise de parution annoncée.

FINAL LIBERATION



Située dans l'univers de Warhammer Epic, l'action de Final Liberation (SSI) place le joueur au 41^e millénaire, dans un combat entre les Ores et les Humains. Plus de cent unités différentes composeront les armées, de l'infanterie aux titans. Une campagne de 30 scénarios rythmée par 20 min. de vidéos reconstituera la lutte pour la planète Volstad. Dernier point : le jeu se jouera au tour par tour. Sortie prévue : hiver 97.



Comme on le voit sur ces saisies d'écran, la filiation du Final Liberation avec le jeu de base Warhammer est très forte. On a réellement l'impression de contempler une table de figurines ! Le tout semble en tout cas très prometteur...

BATAILLES DU PACIFIQUETM *

Le Cinquième titre de la Légendaire 'Five Stars Series' se déroule autour d'une des campagnes les plus cruciales de la Seconde Guerre Mondiale:

Les Batailles du Pacifique

Que vous choisissiez le camp américain ou japonais vous vous affronterez sur mer et sur terre, de jour comme de nuit.



Nouveaux combats navals



Nouvelles Unités



Editeur de Scénarios sur les Cinq Continents



* De la Série de Panzer General 1 et 2,
Fantasy General et Star General. Disponible actuellement.

EIDOS
Part of the Eidos group of companies



MINDSCAPE[®]

BATAILLES DU PACIFIQUE (PANZER GENERAL, FANTASY GENERAL, ALLIED GENERAL) et la série 5-STAR sont des marques de Strategic Simulations, Inc. © 1987 Strategic Simulations, Inc. tous droits réservés. MindSCAPE, Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et marques déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.



EN BREF...

● INTERACTIVE MAGIC



En plus de la série *Great Battles of History*, Interactive nous prépare plusieurs choses prometteuses. *War Inc.* est une combinaison de *Jagged Alliance* et de *Command & Conquer*. On y retrouve en effet la gestion d'une compagnie de mercenaires avec une résolution des combats en temps réel.

Semper Fi est un jeu à la gloire du US Marines Corps, avec une quinzaine de scénarios situés à l'époque contemporaine. Ce produit relativement classique est à l'échelle tactique.



Enfin, beaucoup plus ambitieux, *Seven Kingdoms* (précédemment appelé *Ambitions*) est un jeu en temps réel situé dans le début du Moyen Âge. Apparemment, il s'agit plutôt d'un *Warcraft* situé dans un contexte historique, mais il faudra voir...

● AVALON HILL

Achtung Spitfire ! (ci-contre, à droite), la suite d'*Over the Reich*, doit être paru aux Etats-Unis. Il sera très certainement adapté en français d'ici la fin de l'année par Alysé. Par contre, pas de nouvelles du projet d'adaptation d'ASL à l'informatique.

LE MONDIAL DU JEU 1997

Une nouvelle manifestation entièrement dédiée aux passionnés de jeu d'historique (militaire et de simulation) se déroulera du 31 octobre au 2 novembre 1997 à Paris, au centre international de l'Automobile de Paris (porte de Paris).

Sur un espace de 2 000 m², on trouvera tout ce qui concerne l'essentiel (pour ne citer que ça) des jeux d'historique ou autres dans des stands innovateurs, et des jeux de rôle :

- jeux avec figurines
- jeux de cartes (Magic)
- jeux de plateau
- logiciels de jeux informatiques
- livres/magazines

Constitué comme un grand espace ludique et commercial, ce salon comportera de nombreuses animations, des zones de démonstrations, des concours, des projections, des films, des conférences, mais aussi de nombreux jeux, un espace essai, etc.

Le Mondial est organisé avec le soutien des principaux supporteurs du jeu, dont Vox Media et Cyberstratégie, et est donc un événement exceptionnel à ne pas manquer.

Le Mondial du jeu : du mercredi 31 octobre au dimanche 2 novembre, au centre international de l'Automobile, 25, rue Edouard Drouot, 93 Pantin. Horaires de 10 h à 19 h. Prix d'entrée : 50 F.

Pour toutes informations : Miroir Expo, 14, rue Lesdiguières, 93500 Pantin. Tél. : 01 49 91 75 00. Fax : 01 49 91 75 01.



● BLIZZARD

Starcraft, le prochain grand jeu des créateurs de *Warcraft* et *Diablo*, est retardé pour la fin de l'année. Ce jeu en temps réel de combat spatial, qui voit s'affronter trois races aux caractéristiques spécifiques, parviendra-t-il à se hisser au-dessus de ses très nombreux concurrents ?



DERNIERE MINUTE : PACIFIC GENERAL, ÇA MARCHE !

Le problème de la campagne japonaise dans *Pacific General*, dernier jeu paru de la série 5-Stars de SSI (voir notre article page 42) peut apparemment se résoudre très facilement. Pour cela, il faut modifier le paramètre régional de l'ordinateur : sous Windows 95, allez dans Panneau de configuration, puis Paramètre régional et sélectionnez **Anglais (G.B.)**. Eureka, il est alors possible de jouer la campagne côté japonais. Ouf ! Il faut remettre toutefois le paramètre régional à France pour d'autres jeux.

LES MEILLEURS JEUX DE SSI À PORTÉE DE TOUS

La société Mindscape, dont SSI est une filiale, propose une gamme de jeu de cet éditeur à prix économique : *Steel Panthers*, *War Wind*, *Fantasy General*, etc.

Bref, des jeux de références pour environ 100 francs, proposés sous le label Gold Reserve.



LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - PORTE DE PANTIN
DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE 1997



CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 FR

POUR TOUTE INFORMATION :

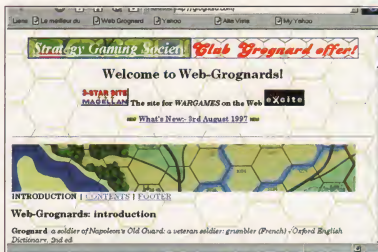
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

SUR LE RESEAU

Infos et jeux en ligne

En plus de la présentation du site de référence pour tous les joueurs d'histoire, nous vous invitons à découvrir trois sites de qualité liés à des jeux présentés dans ce numéro.

Par Jean-Claude BÉSIDA



WEB-GROGNARDS

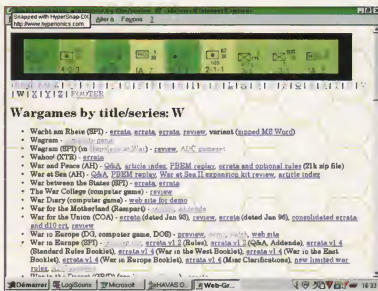
Certainement le site de référence pour les jeux d'histoire, plus particulièrement sur carte.

C'est une gigantesque archive, commencée en avril 1995 et qui dispose aujourd'hui de son propre domaine internet (www.grognard.com). Alimentée par une multitude de correspondances, on y trouve énormément de choses se rapportant aux jeux d'histoire, avec une préférence pour les jeux sur carte classiques. Des dizaines et des dizaines de jeux sont indexés.

On trouvera par exemple un errata pour *Czechoslovakia '38*, des variantes pour *Operation Mercury*, une présentation de *Junta*, un compte-rendu de partie sur *Scorched Earth* ou des références de jeu par e-mail pour *Stalingrad*. On peut aussi se tenir au courant des dernières publications ou consulter les variantes pour son jeu favori.

Parmi les sources fournies, on trouve la liste des principaux éditeurs avec leurs coordonnées, mais également les grandes revues spécialisées : *Alea*, *Ares*, *Command*, *The General*, *Conflict*, *Counterattack*, *Strategy & Tactics*... Et naturellement notre confrère *VaeVictis*, avec chaque fois une présentation du contenu de chaque numéro et des références d'articles.

Quelques rubriques plus spécialisées concernent le jeu par internet, les newsgroups traitant de jeu d'histoire et les revues en ligne ou les conventions d'outre-



Atlantique. Webgrogard propose même un jeu gratuit, téléchargeable, sur l'opération *Typhoon* en guise d'introduction. Bref, un site d'une richesse étonnante. La mise à jour du site s'effectue chaque dimanche.

Pour découvrir le site : www.grognard.com

THE ULTIMATE CIVILIZATION II SITE

C'est bien simple, il s'agit du site internet le plus complet sur le fameux jeu de Sid Meier. Il annonce plus de 115 Go d'archives diverses ! On y trouve notamment des scénarios, des cartes, des ensembles de fichiers modifiés (de Star Trek à la guerre de Sécession). Plus naturellement de copieuses pages d'astuces de jeu et quelques guides de stratégie sur les merveilles, les villes, la diplomatie, etc.

Vous pourrez y discuter avec d'autres passionnés, vous lancer dans un tournoi ou consulter les dernières infos de Microprose. Vous avez même la possibilité de raconter vos plus mémorables parties, de consulter les sagas d'autres joueurs dans « Viking's Scribe » ou de faire homologuer vos scores au « Hall of Fame ».

Pour découvrir le site : www.aim4game.com/civ2





TIMS AGE OF RIFLES WEB PAGE

Un des deux ou trois sites exclusivement consacré à ce jeu d'histoire de SSL. On y trouve des dizaines de scénarios très bien présentés. Je recommande particulièrement les 27 scénarios napoléoniens et les 11 retraçant les guerres coloniales britanniques. Il y a aussi des campagnes complètes, dont deux historiques et très intéressantes : la campagne napoléonienne de 1806-1807 (en Saxe contre les Prussiens) et la guerre du désert de 1916-1917 (Anglais contre Turcs dans le Sinaï). Egalement des patches et des conseils.

Tim Mc Bride publie plus ou moins régulièrement une lettre sur *Age of Rifles*, où l'on trouve pas mal de choses intéressantes, articles historiques et notes tactiques.

Pour découvrir le site :
www.swlink.net/~milo/aor/index.htm

THE CLOSE COMBAT CENTRAL

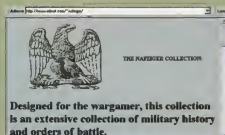
Ce site regroupe un ensemble de pages dédiées au jeu de Microsoft/Atomic ainsi qu'à *Close Combat*. On y trouve essentiellement des aides pour le jeu par internet en tête à tête : liste d'adversaires et guides de connexion.

Close Combat Central propose également un tournoi permanent, limité malheureusement à 32 participants, qui permet de se frotter aux meilleurs joueurs de la planète. Il y a une liste d'attente... Et enfin deux guides stratégiques, un pour les Alliés et un pour les Allemands. Des liens renvoient aux autres principaux sites consacrés à cet jeu.

L'adresse : www.combat.org



THE NAFZIGER COLLECTION



George F. Nafziger est un officier marine américain à la retraite. Il a une passion, le Premier Empire, et une spécialité, les ordres de batailles. Il a commencé à rassembler ces listes autour des campagnes de Napoléon et de proche en proche, est allé jusqu'en 1945. Son site est une mine inégalée d'informations, sur toutes les grandes batailles de l'histoire depuis la guerre de Trente Ans (1618-1648) jusqu'à la des milliers d'ordres de bataille.

Seconde Guerre mondiale incluse. Au total, il propose de batailles sous au tant de \$0,25 par page, ce qui fait que l'OB complet d'Austerlitz (9 p.) coûte \$2,35. Il propose également pas mal de livres, surtout sur l'Empire et la Deuxième Guerre mondiale.

Ce site est sans aucun doute un bon point de départ pour tous les joueurs et concepteurs soucieux d'avoir un matériel historique de bonne qualité.

Pour découvrir le site : www.infinet.com/~nafziger

Pour contacter Charles F. Nafziger : Nafziger@infinet.com



Directeur de la publication et de la rédaction :

François Vauvillier.

Administrateur général : Yves Jobert.

Directeur de la rédaction délégué :

Jean-Marie Mongin.

Rédacteur en chef : Thérèse Monnier.

(e-mail : themonnier@magic.fr)

Maquette : Patrick Lesieur, Jean-Marie Mongin,

Nicolas Stratigos, Morgan Giliard.

Rédaction : G. Bourgeois, Dominique Breffort,

Yves Buffetaut, Christophe Camille, Philippe

Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François

Colombet, Yves Deby, Antoine Demetz,

Eric Michélet, Philippe Teulé, Jean-Louis Vau.

Conseillers collaborateurs : Fabrice Aulot, Jean-

Claude Bérard, Amadé Boule, Sylvain Fournier, Omar

Jaddou, Stéphane Martin, Joël Olivier, Eric Teng.

Service de publicité et promotion :

Directeur de publicité : Jean-Claude Piffet.

Tél. : 01.40.21.18.23.

Chef de publicité : Stéphanie Maingrat.

Tél. : 01.40.21.18.28.

Secrétaire de publicité : Sandra Villemois

Tél. : 01.40.21.18.22.

Assistante graphique : Géraldine Meillet.

Tél. : 01.40.21.18.22.

Abonnements, rédaction, publicité :

Histoire & Collections,

5, avenue de la République,

75541 Paris Cedex 11.

Tél. : 01.40.21.18.20. Fax : 01.47.00.51.11

Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.

Autres pays européens et autres pays : 235 F.

Vente en kiosque : par NMPP.

Modif et rasepost : par MEP, tél. 01.42.56.12.28.

Vente au détail : Armes & Collections, 19,

avenue de la République, 75011 Paris.

Tél. : 01.47.00.88.72.

Distribution aux points de vente spécialisés

en France : Orlam, 132, rue de Marly, 57158

Montrigny-les-Metz, Tél. : 03.87.63.96.69.

CyberStrategie est un bimestriel publié par Histoire

& Collections, SARL, au capital de 600 000 F.

Principaux associés : François Vauvillier (gérant),

Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Editeur responsable pour la Belgique :**

Promotion Soufflet,

avenue Fr. Van Kalken, 9, B-1070 Bruxelles.

Tél. : 02.555.02.01. SGB 210-049353-39.

Abonnements :

6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port

(au lieu de 1710 F)

12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port

(au lieu de 3 420 F)

● **Italie :** Tuttotest, Ermanno Albertelli Editore,

Via S. Sordani, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.

● **Photocomposition intégrée PowerMacintosh 7300.**

● **Plastage et photographie :** SCIP.

● **Impression :** Léonard Duprez.

© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord

(ou préalable).

CREDITS PHOTOGRAPHIQUES

● **Editorial :**

— Alexandre le Grand, © Great Battles of

Alexander, Interactive Magic.

● **Campagne Steel Panthers.**

● **Tchad 2002.**

— Photographie de l'AMX 10 (page 10),

© Yves Deby, 1997.

● **Age of Rifles**

— Dessin de fond, Rezonville, par Aimé Morot.

Tableau conservé dans la salle du conseil muni-

cipale de Bourcefranc-Le-Chapus, Charente-

Maritime.

Photographie, © Jean-Louis Vau.

● **Dossier « La guerre navale »**

— Photographie de fond, Portes avants Ark

Royal, © RM.

— Photographie G. Prien (page 40), © BA.

● **Civil War General**

— Dessin de fond de Mort Künstler, extrait

du jeu, 1997.



Scenario Descriptions

It can be a real pain having to find a good historical scenario when the Steel Panthers network servers are down. After a little investigation, I was able to find the scenario descriptions and write a script to build the HTML documents. You can also download a PDF version of the scenario descriptions if you want to print them out. The "Other" heading also allows you to link the game to the year which I can provide a complete online encyclopedia on the web, and a printable version when playing the game. Let me know if this works.



DÉPUIS sa parution, *Steel Panther* s'est imposé comme le jeu de combat tactique le plus apprécié, et peut être le jeu d'histoire le plus pratique au monde. Nous vous présentons ici une sélection des meilleurs sites internet qui lui sont consacrés.

Par Jérôme BOHBOT

Internet constitue une véritable aubaine pour les passionnés de jeu d'histoire de tout acabit, et il suffit pour reconnaître un gros succès de parcourir les pages dédiées aux jeux de stratégie. La série *Steel Panthers* (I et II) est un thème récurrent dans ce domaine, et des sites entiers lui sont consacrés. De plus, en compléments des produits officiels, l'éditeur de scénarios insère dans le jeu permet à tout passionné de créer et diffuser ses propres batailles, c'est d'ailleurs l'une des raisons du succès du jeu. Les meilleurs se retrouvent le plus souvent sur le web. Voici la topographie des lieux.

Trois catégories de sites traitent de *Steel Panthers*. La plupart d'entre eux donne accès à des scénarios à télécharger, certains n'offrent que des conseils et parfois des extensions, d'autres, véritables clubs, permettent de jouer via e-mail.

En premier lieu, c'est sur les pages de SSI qui il faut commencer son exploration. En dehors d'informations et de mises à jour sur les produits, on y trouve plusieurs dizaines de scénarios pour SP1 couvrant la période 1940-1945. Conçus en collaboration avec le Department of War américain, ils sont d'une grande rigueur historique. Il faut souligner la présence d'épisodes célèbres de la Seconde Guerre mondiale, comme la prise de la forteresse d'Ében Emael en Belgique. SP2, quant à lui, est le parent pauvre du site avec seulement une campagne à télécharger : «Buge 1999». Elle est d'ailleurs issue du Campaign Disk disponible dans le commerce et ne présente pas un intérêt extraordinaire.

À ce titre, il convient de remarquer que la grande majorité des scénarios et campagnes disponibles sur le web sont dédiés à *Steel Panthers* I. Cela s'explique par la longévité du jeu. Sorti en 1995, les passionnés ont eu le temps d'explorer à fond tous les scénarios et campagnes fournis avec le jeu et l'unique exten-

Le site d'Andrew Gallej, Mobhock, en bas à gauche, est une mine d'or d'ordre de bataille pour *Steel* I et II. Andrew Gallej s'est fait une spécialité de réaliser des ordres de bataille modifiés, beaucoup plus réalistes, et crée même de nouvelles unités.



POUR DES CONSEILS TACTIQUES

Certains sites dédiés à *Steel Panthers* ne proposent pas de scénarios mais offrent des informations utiles pour améliorer son niveau. Si vous êtes un adepte de *Thornimator*, sachez que son succès est un des secrets de la série. Les pages de SP1 (ce qui n'apparaît pas dans le manuel du jeu) L'extension de l'histoire de ces pages est de la même façon une véritable encyclopédie en ligne pour le jeu.

Les sites *Steel Panthers Two-Players Guide* (<http://www.megaupload.fr/~stms/sp.html>) donne des conseils et des techniques pour jouer à deux. Un peu étrange que sur un monde où l'on trouve des stratégies des différents fronts armés en présence, soit on s'oppose en fonction de la chronologie, de 1912 à 1950. Une rubrique amusante donne même une liste de coups à faire qui ne manquent certainement pas de faire embaier un adversaire.

sion importante chez SSI.

Les scénarios pour *Steel Panthers 2* commencent seulement à apparaître sur les sites, cette tendance devrait se développer au fil du temps. Il est cependant parfois plus difficile de concevoir des batailles équilibrées avec les armements modernes. Cependant, la grande majorité des sites proviennent des États-Unis et les amateurs de jeu d'histoire d'outre-Atlantique ont parfois du mal à s'intéresser aux conflits n'impliquant pas l'armée américaine. Heureusement, *CyberStratégie* est là pour remédier à cela !

En dehors du site officiel de SSI, les célèbres pages web du site *The Wargamer* présentent près de 450 scénarios pour SP1 et SP2, ainsi que de nombreux services pour passionnés de jeux d'histoire. Articles, jeux et tournoi en ligne accompagnent ces extensions.

C'est assurément le site le plus complet concernant la série *Steel Panthers*. Autre incontournable, le site *Web Groggnard* est le plus exhaustif des sites dédiés au jeu d'histoire (voir également notre présentation complète page suivante). Il traite de pratiquement tous les jeux disponibles sur le marché, sous forme de carte et plans ou informatiquement. On y trouve un index de tous les éditeurs, renvoyant sur les adresses internet correspondantes, des mises à jour pour de nombreux jeux et, bien évidemment, des scénarios. Attention cependant, sur les 25 scénarios pour SP1 proposés, la plupart proviennent du site de SSI, seuls quelques uns d'entre eux sont véritablement originaux. Là encore, il n'y a rien pour SP2. Mais le véritable intérêt de *Web Groggnard* reste sans aucun doute son index et ses liens avec les autres sites qui traitent du jeu d'histoire.

The Thornimator propose un site complet et intéressant. En dehors des dernières mises à jour et d'utilitaires, on y trouve une dizaine de scénarios pour SP1 et une quarantaine pour SP2. Certains apparaissent déjà sur *The Wargamer*, mais d'autres sont originaux. Globalement, ces scénarios sont de très

SAGA SUR LA STEEL PA

bonne qualité et sont classés par série sur un même thème. Par exemple, la série « Leopard » comporte huit engagements sur le thème de l'invasion de l'Australie par l'armée rouge en 1999... original, non ? Enfin, dernier point fort, ce site renvoie à de nombreux autres adresses spécialisées sur le web : jeu par e-mail, sites historiques, etc.

The Wolf's Lair propose des mises à jour et des scénarios originaux pour SP1 et SP2. On y trouve entre autre une série d'engagements ayant pour thème la Guerre du Golfe du début de l'engagement américain, jusqu'à une hypothétique prise de Bagdad. Rien de très passionnant mais qui a le mérite d'exister.

The War Room se concentre sur des scénarios plutôt originaux pour SP2 : guerre des gangs à New-York, Front Polisario, Angola, Nicaragua... Autant de thèmes que l'on ne retrouve pas ailleurs. Certains scénarios sont cependant déséquilibrés.

POUR AFFRONTÉ LA TERRE ENTIÈRE

Le jeu par e-mail peut se pratiquer par le biais de quelques sites. The Wargamer permet de le faire, mais il existe d'autres adresses. Généralement, ce type de service est payant (de l'ordre de \$15 par an). La nature même du jeu par e-mail, son manque de souplesse et de rapidité (avec en outre le problème du décalage horaire), le réserve à des joueurs vraiment inconditionnels de *Steel Panthers* et qui ne possèdent pas d'autres moyens de jouer contre un adversaire humain. Pouvoir défier des adversaires du bout du monde reste toutefois une expérience unique.

Le vrai problème avec les parties par e-mail de *Steel Panthers* est qu'il faut faire une totale confiance à ses adversaires. Même en utilisant un mot de passe, la triche n'est pas impossible, comme le changements des paramètres pendant son tour. Il est également toujours facile et tentant, en cas de tirs de réaction adverses, de recommencer son tour en relançant la sauvegarde. Évidemment, dans des parties amicales, ce genre

A voir la profusion de sites consacrés à *Steel Panthers*, on ne peut que constater le succès de ce jeu. A croire que tous les passionnés de stratégie, qui écartaient auparavant des extensions pour des jeux sur carte, se sont reconvertis dans l'informatique !

de pratique présente peu d'intérêt mais lors de tournois, comme le championnat du monde organisé actuellement par The Wargamer (et qui doit se terminer d'ici la fin de l'année), il est impossible de contrôler les joueurs, et les prix offerts aux gagnants peuvent tenter les indolents.

De fait, le jeu par e-mail exige de modifier ses habitudes tactiques. Il est préférable de ne pas trop se fier à ses tirs de réaction pendant le tour adverse, car le joueur risque de « recommencer » son tour si les pertes sont trop sévères. Mieux vaut engager l'adversaire pendant son tour. De plus, il est important de maintenir ses unités hors de vue de l'adversaire, en pratiquant des « bonds », en haut des collines par exemple, et en se remettant à couvert. Il est en effet plus difficile par e-mail de savoir ce que fait l'adversaire pendant son tour, à la différence d'une partie en chaise tournante où les deux joueurs vont naturellement se « commenter » leurs actions respectives.

Parmi les sites par e-mail, il nous faut bien évidemment citer le club suisse **Info-Logo Wargamer club**, que nous avons déjà présenté dans le numéro 2 de *Cyber*, un site qui présente deux qualités majeures : il est gratuit et en français (et on peut y défier les membres de la rédaction !). Depuis cette annonce, le club a d'ailleurs reçu de nombreuses inscriptions de joueurs français (en espérant que le classement de la France remonte, quatrième à l'heure actuelle !).

Grâce à internet, les joueurs passionnés de la série *Steel Panthers* possèdent une source inépuisable de scénarios, mises à jours et documents. Notre présentation de site est d'ailleurs certainement incomplète. De plus en plus, le web devient une extension obligée pour assurer la longévité d'un jeu d'histoire et la qualité des sites et de leur contenu est plutôt bonne. Bon jeu !

LES BONNES ADRESSES

● Sites donnant accès au téléchargement de scénarios

www.ssonline.com : site de SSI Miniature
www.wargamer.com : The Wargamer
home.sn.no/~thorine/links1.html : The Thor
www.cs.alfred.edu/~william : The Wolf's Lair
users.aol.com/1ou061/home.html : The War Room
ally.los.com/%7b2d0g9s : des scénarios SP1 et 2
users.aol.com/dheint8612 : Stalag 13 BBS
server2.powernet.net/~peganus : Pegasus Empire

● Site relatif au jeu par correspondance

www.minispring.com - minispring

www.waradapters.com/

● Sites commerciaux :

www.v2i.net/~nouveau/monsite.htm : tous les accès de *Steel Panthers* se doivent de connaître le site de la société Novasoft, qui s'est fait une spécialité de proposer des logiciels de scénarios pour ce jeu.

Les scénarios et campagne Novasoft sont d'ailleurs les meilleurs du marché, et se retrouvent souvent sur les CD et extensions de SSI. Attention, ces scénarios sont vendus mais certains sont aussi téléchargeables par Novasoft.



NET... pour PANTHERS

SAGA SUR LE NET... pour STEEL PANTHERS



TABLE D'EXPÉRIENCE ET DE MORAL POUR STEEL PANTHERS I

Réalisée par Jim Wirth et représentatif des magnifiques aides de jeu disponibles sur le net, cette table présente l'expérience et le moral de base pour toutes les unités dans Steel Panthers I.

Lors d'un scénario réalisé avec le générateur, chaque unité voit son expérience et son moral de base augmenté par un nombre aléatoire, de 0 à 20. De plus, 10 est ajouté s'il s'agit d'une unité d'élite, et 10 est soustrait s'il s'agit d'une unité inexpérimentée (Green).

EXPÉRIENCE								VALEUR DE MORAL							
Nationalité	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945	Nationalité	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
Allemands	65	70	75	70	65	60	50	Allemands	70	70	70	70	70	65	55
Finlandais	70	70	70	65	65	60	55	Finlandais	70	70	70	65	65	60	55
Italiens	35	35	40	40	30	30	25	Italiens	30	30	30	30	25	25	20
Roumains	35	35	35	35	30	25	25	Roumains	25	25	25	25	25	25	25
Hongrois	35	35	35	35	30	30	30	Hongrois	30	30	30	30	25	25	25
Japonais	70	70	70	70	65	65	60	Japonais	70	70	70	70	70	70	70
Français	45	45	50	55	50	55	55	Français	45	45	55	60	55	60	55
Britanniques	60	60	60	60	60	60	60	Britanniques	60	60	60	60	60	60	55
Grecs	45	45	45	50	55	55	55	Grecs	60	60	60	60	60	60	60
Belges	45	45	45	45	45	45	45	Belges	45	45	45	45	45	45	45
Hollandais	45	45	45	45	45	45	45	Hollandais	45	45	45	45	45	45	45
Norvégiens	45	45	45	45	45	45	45	Norvégiens	45	45	45	45	45	45	45
Polonais	45	45	50	55	55	55	55	Polonais	60	60	60	60	60	60	60
Yougoslaves	45	45	45	40	45	50	55	Yougoslaves	45	45	45	50	55	60	65
Soviétiques	35	40	45	50	55	60	55	Soviétiques	35	40	45	50	55	60	65
Américains	40	40	45	50	55	60	60	Américains	40	40	45	50	55	55	60
Américains (USMC)	55	55	55	60	65	70	70	Américains (USMC)	65	65	65	70	70	70	70
Chinois	20	20	20	25	30	30	30	Chinois	35	35	35	40	40	40	40



DARK COLONY

LE JEU DE STRATÉGIE MILITAIRE FUTURISTE LE PLUS EXPLOSIF !



- 56 niveaux + 1 éditeur de niveaux.
- 77 unités de combats différentes.

DISTRIBUÉ PAR
Acclaim



GAMETEK

Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

L'empire est tombé...
laissant les forces du
chaos envahir le monde.
Préparez-vous à livrer
l'ultime combat !



WARLORDS™ III

REIGN OF HEROES™

Ordez un nouvel empire sur les territoires ravagés par les puissances maléfiques. Utilisez la force de votre armée, vos pouvoirs magiques et toute votre diplomatie pour décimer vos opposants, et... devenir le Warlord suprême.



- 1 Un mode multijoueur très complet, innovant, avec des tours en simultané.
- 1 Un principe de jeu simple, des missions évolutives.
- 1 Une intelligence artificielle rehaussée.

Disponible sur CD-Rom PC

LE RETOUR DE LA SÉRIE À SUCCÈS WARLORDS™



<http://www.warlords3.com>

<http://www.ubisoft.fr>

